

TOUT

MICROLOISIRS



PIRATES
Au cœur du réseau

NINTENDO: les secrets de Mario Bros ●
Roger Rabbit arrive sur Amiga ● Le féerique King's
Quest IV sur PC ● Création: la 3D
sur tous les micros ● GFA Raytrace,
la vérité ● Visite à Amstrad Expo ●

N° 61 DECEMBRE 1988. 22F. BELGIQUE; 155FB. SUISSE; 6,50FS. CANADA; 3,95\$CAN. MARUC: 35DH. ESPAGNE: 610PTAS. ISSN073-6968



"PUISSANCE DE MAC"

REVENDEURS!

Bénéficiez de conditions exceptionnelles pour la fin de l'année: Commandez directement chez l'éditeur:
SFMI Tél: 92.94.36.00 BP 114 06561
Valbonne Sophia Antipolis



TIGER ROAD™ Une légende ancienne de Chine ... lieu où sont nées les disciplines des arts martiaux. Vous êtes Lee Wong et vous devez mettre un terme à la sauvagerie de l'impitoyable Ryu Ken Oh en venant à bout de guerriers volants Ninja, de terribles dragons et de lutteurs de Sumo acrobatiques, pour n'en citer que quelques-uns. Vous aurez besoin de toute votre compétence dans les arts martiaux et de votre habileté à la lance, aux chaînes et à la faucille pour trouver et défaire dans une bataille furieuse et sanglante, le fléau de l'Orient, Ryu Ken Oh.

CBM 64/128 cassette et disquette
Atari ST disquette - Amiga disquette
Spectrum 48/128K cassette et disquette
Amstrad cassette et disquette

BIEN EN HAUT A SOUS ABSOLUE™



1943™

1943™ Voici, enfin, l'occasion pour vous de participer à la Bataille de Midway. Cette suite au grand succès "1942" vous met aux commandes d'un avion de chasse américain. Votre mission est la destruction du porte-avions japonais, Yamato. Une action passionnante.

STREET FIGHTER™ Voyagez à travers le monde et livrez bataille aux meilleurs combattants du Japon, de la Thaïlande, des USA, de l'Angleterre et de la Chine.



STREET FIGHTER



Écrans tirés de versions différentes.

CAPCOM™

GEANTS DE L'INDUSTRIE DES JEUX VIDEO

© 1988 CAPCOM CO. LTD. Fabriqué sous licence de Capcom Co. Ltd., Japon. Tiger Road™, Street Fighter™, 1943™ et CAPCOM™ sont des marques de Capcom Co. Ltd. License de GO! Media Holdings Ltd., une division de U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AL. Tel: 021 356 3388

EDITO

Donnez votre micro !

Résumé des épisodes précédents : tout allait donc pour le mieux lorsque soudain... Hé oui, chers lecteurs, quelle angoisse, quel suspense ! N'est-ce pas toute l'existence de chacun, de vous, de moi, de lui qui est contenue dans ces trois points de suspension dont l'opacité, telle celle du brouillard tombant par une nuit sans lune sur les côtes arides de l'Écosse, ne laisse pas filtrer la plus petite lueur... Que va-t-il encore arriver à Diabolik Buster et à Acidric Briztou ? Bienheureux qui pourrait le dire. Moi-même, par exemple... D'ailleurs, si quelqu'un a une suggestion à faire, qu'il n'hésite surtout pas à m'écrire. Donc, disais-je, soudain...

A propos, ce matin — quel pilote ! — nous avons eu une idée éblouissante : est-ce que vous avez un vieux micro dans votre placard ? Oui ? Alors répondez franchement à ces questions :

- Vous en servez-vous encore ?
- Est-il complètement hors d'état de marche ?
- Espérez-vous le revendre cher ?
- Etes-vous capable de citer le nombre de lamas qui interviennent dans le générique de Monty Python Sacré Graal ?

Si vous avez répondu en votre âme et conscience « non » à toutes les questions, nous avons une solution à vous proposer : donnez-le ! Aaaargh !!! Moi, donner quelque chose, gratuitement, sans rien en échange. Au fou l'agent ! Arrêtez-le ! Boy-scout ! Démago ! Vendu ! G... ! Après les restos du cœur pourquoi pas les micros du cœur ?

Bon, on se calme, on prend trois aspirines et on réfléchit. Je suis sûr que vous avez eu un MSX, un Oric, un Atari 800, un Vic 20, un ZX, un Spectrum, etc. Vous les avez peut-être vendus au moment où vous avez changé de micro et c'est tant mieux pour vous. Peut-être aussi les avez-vous gardés et c'est là que ça devient amusant : ils ne valent plus rien ou plus grand-chose aujourd'hui mais ils sont encore en état de fonctionner. Alors, soyez bons : envoyez une petite annonce à *Tilt* ou téléphonez-nous (16-1 48.24.46.21, demandez *Tilt*) en précisant où il est possible de venir chercher le micro, ou les logiciels, ou l'imprimante, ou le moniteur dont vous ne vous servez plus. Nous ne viendrons pas nous-même bien sûr, mais nous publierons les renseignements donnés (encore !) dans *Tilt* : les lecteurs intéressés, et qui n'ont pas les moyens de s'offrir le micro de leurs rêves, n'auront plus qu'à vous contacter et à venir chercher le matériel. Et si vous espérez avoir un ST ou un Amiga à Noël et si vous ne comptez pas sur l'argent que vous rapporterait la vente de votre ancien micro, genre C 64 ou CPC, ce qui est quand même plus intéressant qu'un EXL 100, offrez-le ! Attention : cet appel n'est pas limité aux particuliers : les éditeurs, les clubs, les fabricants, les grossistes peuvent eux aussi être bons et participer à l'opération « Donnez votre — vieil — ordinateur ! ». Voilà. C'était le quart d'heure de délire du rédac-chef. On ne sait jamais, ça va peut-être marcher...

Jean-Michel Blottière

SOMMAIRE

N°61



Dany Boolauck a enquêté dans les réseaux : les pirates enfin piratés.

14 FORUM

Le courrier des lecteurs.

Vous avez des problèmes pour charger vos jeux ? Vous voulez des informations sur les logiciels ou les périphériques ? Vous désirez des conseils pour programmer ? *Tilt* vous répond.

18 TAM TAM SOFT

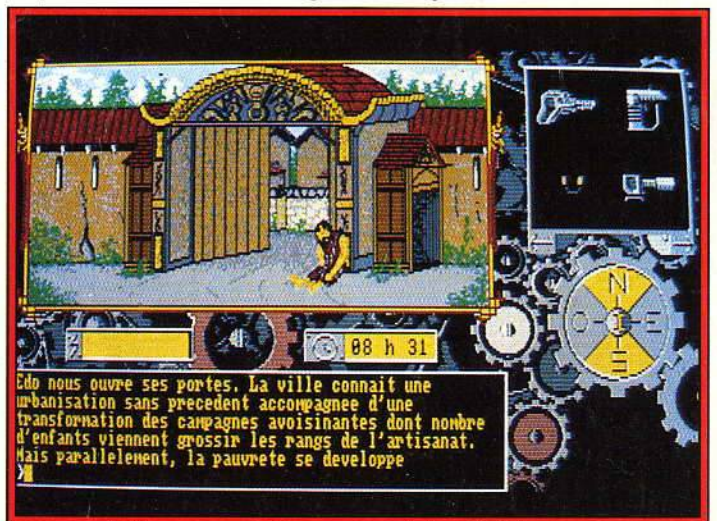
Les dernières informations

parvenues à la rédaction, les rumeurs recueillies par nos reporters, les annonces de dernière heure.

32 15/15

En avant première,

le très attendu Thunder Blade tient tout juste ses promesses, Eye of Horus est très prometteur et Les Portes du temps, le premier programme de Legend Software, vaut bien plus qu'une promesse. Une vingtaine de previews, dont le spectaculaire Roger Rabbit. L'interview de Peter Doctorow, directeur du développement chez Accolade. Les reportages effectués à Amstrad Expo et au salon de l'image numérique à La Villette.



Les portes des Portes du temps, le premier jeu de Legend Software.

60 HITS

Un Tilt d'or en vedette :

Turbo Cup, élu meilleure simulation sportive de l'année, décliné maintenant sur plusieurs machines. Fusion, sur Amiga, un jeu d'arcade assez exceptionnel qui réussit la gageure de demander en plus de la mémoire et de l'intelligence ! Et aussi Galactic Conqueror pour Amiga, Where Time Stood Still pour ST, Maxi Bourse pour ST, CPC et Thomson, Zynaps pour Amiga, Market pour PC et enfin Apache Strike pour Macintosh.

80 ROLLING SOFTS

Acidric Briztou expose :

« A force de tester ces jeux, j'ai les yeux qui me sortent de la tête et j'ai les mains qui tremblent, atteintes du syndrome du joystick ! Alors, lisez-les, sinon vous allez m'entendre ! »



Des trucs et des astuces pour Super Mario Bros sur Nintendo (p. 99).

99 SOS NINTENDO

Une nouvelle rubrique

consacrée aux jeux sur les consoles Nintendo. Pour démarrer en beauté, nous vous offrons une bonne part des secrets du plus réputé, du plus fascinant de tous : Super Mario Bros.

104 ACTUEL

James Plombe RésO RésO 7.

Le saviez-vous ? Les pirates du logiciel sont organisés. Mais oui ! Bravant tous les dangers, nos reporters se sont infiltrés dans leurs réseaux et en ont rapporté une enquête explosive.

116 DOSSIER

3D : de Z...x à A...miga.

Vous voulez donner du relief à vos dessins ? Savoir quels sont les meilleurs logiciels ? Quelles sont leurs performances ? Sur quelles machines ils tournent ? Tilt fait le tour des réponses.



Un merveilleux jeu d'aventure animé sur PC : King's Quest IV.

126 CREATION

GFA Raytrace : le lanceur de rayons.

Ce logiciel complexe permet de créer sur ST des images animées en trois dimensions avec ombres et lumières. Cyber Paint appartient à la gamme ayant obtenu un Tilt d'or.

132 SOS AVENTURE

Spectacle autant que jeu,

King's Quest IV confirme l'arrivée en force des jeux d'aventure animés sur PC. Une révolte des esclaves aux Antilles constitue le décor historique de Freedom, pour Atari ST. Lancelot, pour Amstrad CPC ou PCW, Atari ST et PC, vous entraîne à la cour du roi Arthur. The Last Ninja, pour Apple II GS, vous emporte au royaume mythique des « bons » Ninjas.

144 MESSAGE IN A BOTTLE

Les paumés du petit matin,

incapables de se sortir d'un jeu sur lequel ils ont passé la nuit, appellent au secours. Ceux qui, par hasard, ont trouvé, leur viennent en aide. Et puis une page entière de conseils éclairés pour se tirer sans dommage de Dungeon Master !

158 SESAME

Space Nuclear et Gold Maze.

Deux jeux avec de super graphismes pour C 128. Space Nuclear est un genre de Sky Fox, et Gold Maze est un labyrinthe.

170 INDEX

Les logiciels testés dans ce numéro,

le numéro précédent et le numéro suivant.

173 PETITES ANNONCES

Achats, ventes, échanges,

clubs, adresses et bonnes affaires.

Code des prix utilisé dans Tilt : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = plus de 500 F.

avec René Metge, en



PHOTOS ATARI



199 Frs*
toute version cassette

249 Frs*
toute version disquette

ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD CPC
TROMSON
MO6-TO8-TO9-
C-64/128

SPECTRUM
IBM PC
AMSTRAD PC

OLIVETTI PC 1
TROMSON TO16

TANDY PC
et tous les
compatibles PC
disquettes 5 1/4
et 3 1/2

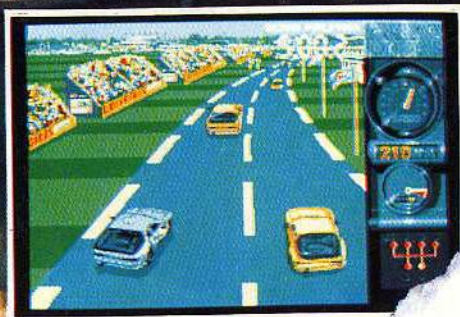
* Prix moyen constaté

RENÉ METGE

Paris-Dakar 1981 : 1^{er}
Touriste Trophy 1983 : 1^{er}
Paris-Dakar 1984 : 1^{er}
Paris-Dakar 1986 : 1^{er}
Turbo Cup Porsche : 1^{er}



trez dans la course !



"Avec ce superbe logiciel, j'ai éprouvé autant de plaisir que lors de mes courses au volant de ma Porsche LORICIELS.

Pilote toi aussi à travers ce jeu sur les meilleurs circuits de France, et comme moi, monte sur la plus haute marche du podium."

René Metzger



**TILT
D'OR
CANAL+
1988**

Turbo Cup



81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18



**N° 1 Français du jeu
pour micro-ordinateurs**

CATALOGUE GRATUIT

TI-61 LORICIELS - 81, rue de la Procession - 92500 RUEIL

NOM

PRENOM

ADRESSE

ORDINATEUR

Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi.

ANTE QUI AIT JAMAIS ENVAHI LES CIEUX...

0.1

Thunder Blade

les navires de guerre ennemis, les chars blindés, les chasseurs – tout en évitant les missiles exocet à tête chercheuse, vous passez par les dangereuses installations de pétrole pour atteindre votre objectif final – le terrible croiseur de combat APACHE. L'action ne se termine que lorsque vous émergez, victorieux, l'Artilleur d'Or, maître de la machine la plus méchante que le ciel ait vue.

Ce jeu a été fabriqué sous licence de Sega Enterprises Ltd., Japon. THUNDERBLADE™ et SEGA® (ou SEGA™) sont des marques de Sega Enterprises Ltd. U.S. Gold (France) S.A.R.L., B.P.3 Zac de Mousquettes, 06740 Châteaufort de Grasse.

SEGA® 

Écrans tirés de versions différentes.



AMSTRAD CPC cassette et disquette AMIGA disquette, IBM PC & COMPATIBLES disquette

Tous droits de reproduction réservés pour tous pays, mais ça peut se négocier.

Après le succès retentissant du Manoir de Mortevielle sur ST, puis sur AMIGA (maintenant sur PC, CPC et parlant bien sûr !), Lankhor est aujourd'hui connu et reconnu entre tous par les passionnés de micro, hélas, pas encore assez par les autres (tant pis pour eux...).

Il ne faudrait pas croire que cette jeune société s'endorme sur ses lauriers puisqu'à l'heure où vous lirez ces lignes vous devriez trouver chez votre revendeur : VROOM, course (Arcade) de F1, tant attendue, si rapide qu'elle laisse loin derrière tous ses concurrents. Pis encore, ce jeu devrait même réveiller les guerriers Amigaistes et Atariistes qui pourront désormais se battre avec leur machine favorite via un cordon, un minitel ou un modem sur un même terrain.



VROOM ST

Enfin bientôt, soyez patients, vous verrez sur le marché : RAIDERS, le jeu de bourse à s'en faire pâmer J.R. et Bernard Tapie réunis, MECHANIC WARRIORS, mélange d'arcade-aventure futuriste avec ses animations dérivantes, et bien sûr MAUPIITI ISLAND, la nouvelle enquête de Jérôme Lange.

Ceci dit, Lankhor a déjà commercialisé un nombre conséquent de logiciels qui, dans leurs domaines, sont autant innovateurs que le Manoir. Voici un court rappel pour les détails, les amnésiques, les fauchés, bref, tous ceux qui ne les ont pas encore achetés... Notons que tous les softs Lankhor sont distribués par 16/32 Diffusion*.



RAIDERS



MECHANIC WARRIORS ST



MAUPIITI ISLAND

Bref, ELEMENTAL est un concept qui réunit stratégie, arcade et réflexion.

Si vous pensez que la barre des 32 niveaux de jeu n'est pas assez haute (!) alors jouez à deux et simultanément pour découvrir de nouvelles règles, de nouvelles contraintes, bref un jeu tactiquement différent. Rien qu'avec son look et ses bruitages d'enfer, ELEMENTAL est déjà au top niveau du ST (avec le temps qu'on y a passé, il peut...). Aussi nous insistons sur le fait que ce jeu, malgré toutes ses richesses, est d'un emploi simplissime.

Enfin, si vous souhaitez un alibi culturel pour acheter ce soft, dites-vous qu'ELEMENTAL reprend à bon compte la philosophie Bachelardienne des quatre éléments la terre, l'eau, le feu et les joystick à micro-switchs. Un autre alibi encore plus culturel ? ELEMENTAL a particulièrement intéressé la presse anglaise et allemande (ST Action et ASM).



ELEMENTAL ST (Le vent)

RODY & MASTICO. Qu'est-ce que je vais bien pouvoir vous raconter que vous ne sauriez déjà ? On n'a jamais vu des critiques aussi bonnes pour un soft destiné aux plus jeunes. Vous remarquerez avec quel soin j'évite de dire « éducatif ». C'est que RODY & MASTICO, plus qu'un éducatif, est plutôt un jeu d'éveil pour les 4-8 ans, avec synthèse vocale, coloriage, narration et questions.

RODY est mignon, gai, frais : confiance pour confiance, j'ai beau avoir dépassé la tranche d'âge 4-8 ans depuis un certain nombre d'années, il m'arrive régulièrement de charger RODY & MASTICO, pour le plaisir... Et du coup je suis ravi de vous annoncer la sortie prochaine de RODY 2 : il revient... et il a fait !



RODY & MASTICO (L'étoile...)

KILLDOZERS est un jeu rentable : on en connaît, ça fait trois mois qu'ils y jouent et ils ne s'en lassent pas. KILLDOZERS est encore un soft qui innove puisqu'il mélange allégrement l'arcade et le jeu de rôle. Disons qu'il s'agit d'un « arcade de rôle » (je viens d'inventer le terme à l'instant).

C'est la première fois que dans un soft, on peut combattre des ennemis en ayant plusieurs techniques possibles :

— le détruire complètement pour être peinarads, par exemple (ça, c'est l'option simpliste très en vogue dans les casernes) ;



KILLDOZERS ST (Niveau 2)

TROUBADOURS est un jeu d'aventure éducatif, poétique et musical, mâtiné d'arcade et agréablement de synthèse vocale. Soulagés, là aussi, que le programme a été conçu en étroite collaboration entre une équipe d'instituteurs et des professionnels du jeu : une garantie de sérieux dans la pédagogie et de qualité dans le loisir !

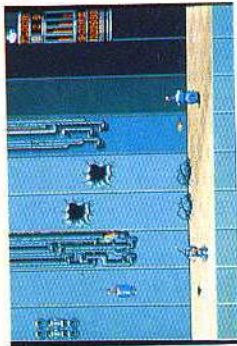
Des étapes permettent de progresser au travers d'une aventure complète. Elles développeront le sens poétique et musical, le vocabulaire et l'esprit de synthèse des enfants (jusqu'à 14 ans).

TROUBADOURS possède également une partie purement éducative au contenu pédagogique étudié où sont reprises les épreuves de l'histoire avec plusieurs niveaux de difficulté et encore plus de variété. Les illustrations ont vraiment été très soignées, quelque soit la machine. A la fin du parcours, un jeu d'arcade...ade-réflexion étonnant vous attend. Pourquoi étonnant ? Parce qu'il aurait pu valoir un soft à lui tout seul (TROUBADOURS serait-il donc aussi le meilleur simulateur de tir à l'arc sur micro... ?).



TROUBADOURS ST (Viviane)

GNIUS frappe avant tout par son look dessin animé, que ce soit pour ses graphismes, mini-gnons et marrants, ses animations, fluides et rigolotes, ou encore pour ses bruitages, sophistiqués et détonnants. Un vrai dessin animé, quoi ! Les initiés apprécieront aussi la représentation du décor en perspective isométrique...



G. NIUS ST (Coulloir)



G. NIUS ST

Vous jouez le rôle d'un petit robot (qui a dit : « Encore ? » : Lankhor !) dans un vaisseau en ruine. Au fur et à mesure du jeu, les murs s'effondrent, tout se détraque, bref, y a pas

intérêt à faire de vieux bouillons dans le quartier. Pour passer un niaveu (y'en a pour un moment avant de voir la fin du jeu, vu qu'ils sont nombreux), il faut « switcher » des blocs interrupteurs entièrement pompés sur Alien (le film). Dommage que l'illustrateur n'ait pas aussi pompé Sygournay Weather (la nana)...

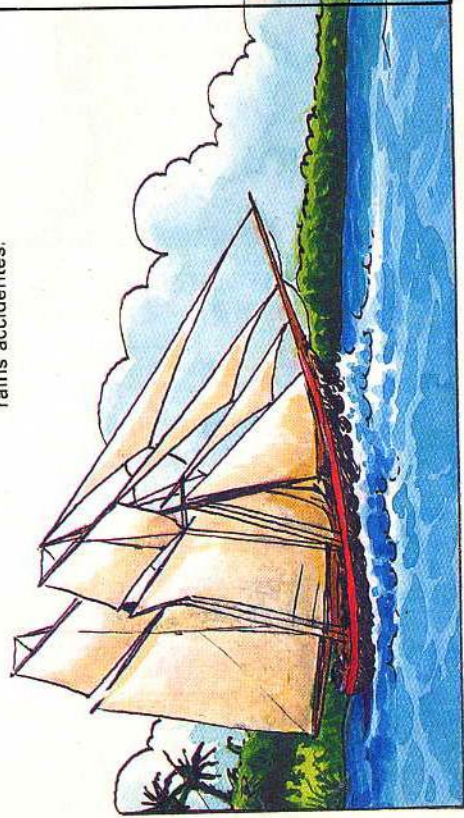
Un soft vraiment accrochant dont on ne se lasse pas vite : il a un côté sympa, un look cartoon qu'on avait pas encore vu dans la micro.

ELEMENTAL est une idée originale basée sur les thèmes classiques du jeu vidéo : course poursuite, ennemis dans les coins, etc., mais avec cette différence que ses créateurs ont désormais un accès culturel et ludique énorme. **ELEMENTAL** consiste en un parcours épique (et organisé : la tactique est capitale) pour échapper à différents assaillants.



ELEMENTAL ST (L'eau)

Tout en observant la logique de déplacement de ces derniers, récupérez les éléments avec lesquels vous devez assurer votre protection et votre progression au travers de terrains accidentés.



RODY & MASTICO (Chez le Pr. Gobino)

A mi-chemin entre le livre parlant à colorier (encore un nom qu'on devrait déposer) et le jeu de réflexion **RODY** a séduit tous ceux qui l'ont vu, même les plus grands. Qui plus est, **RODY** se commande entièrement à la souris et il n'est pas nécessaire de savoir lire pour s'en servir.

Gage de qualité et de sérieux, **RODY** a été conçu par une institutrice et une équipe de créateurs de jeux : un ensemble qui a fait ses preuves, puisque **RODY** a été récompensé par le Tilt d'Or 88 du meilleur éducatif.



KILLDOZERS ST (Unicom démasqué en fin de jeu)

— plus subtilement, on peut affaiblir un adversaire en lui piquant toute son énergie (vampiresque).

Une fois que l'on a commencé à jouer à **KILLDOZERS**, si l'on a pris les 20 secondes d'intense réflexion qui suffisent pour comprendre le jeu, on devient vite accro. Les utilisateurs s'échangent leurs techniques de combat et dialoguent sur les intérêts de dessouder vite fait le monstre ou de bloquer un autre dans un coin... En fait, **KILLDOZERS** est un « arcade de rôle » pour ceux qui en ont... derrière le joystick ! Et ça existe !

* 16/32 DIFFUSION, 82, rue Curial, 75019 Paris - Tél. : 40.37.06.37.

BON DE COMMANDE PAR CORRESPONDANCE

à renvoyer à LANKHOR, 2, rue de la Gare, MILLEMONT
78940 LA QUEUE-LEZ-YVELINES

Tél. : 34.86.45.91 ou 43.82.26.86 ou 45.45.02.42

NOM :

Prénom :

ADRESSE :

Ci-joint Chèque bancaire C.C.P. Mandat. * Autre nous consulter

Tél. :

* Autre nous consulter

TITRES	QUANTITE	PRIX	TOTAL
G. NIUS ST	199 F		
ELEMENTAL ST	199 F		
KILLDOZERS ST	199 F		
TROUBADOURS ST	229 F		
TROUBADOURS CPC cassette	175 F		
TROUBADOURS CPC disquette	199 F		
RODY & MASTICO ST	175 F		
MANOIR ST	249 F		
MANOIR Amiga	249 F		
MANOIR CPC disquette	199 F		
MANOIR PC	249 F		
VROOM ST	199 F		

Forfait frais de port + 10 F

Total

Signature :



PROGRAMMER EN GW-BASIC

Possesseur d'un Amstrad PC 1512 et du GW-Basic, j'aimerais savoir s'il est possible d'avoir en Basic des images créées avec GEM Paint. Si oui, comment ? Si non, est-ce possible avec d'autres logiciels de dessin et quels sont leurs prix ? Existe-t-il des livres intéressants sur la programmation en GW-Basic ?

Nicolas O., Bourges

Le livre du GW-Basic (200 F chez Micro Application) est un bon livre de référence pour qui sait déjà un peu programmer. Il traite, entre autres, du graphisme et est accompagné d'une disquette contenant des utilitaires et des routines. Récupérer en Basic les images de GEM Paint est un peu (beaucoup) difficile. C'est pourquoi, il est préférable d'utiliser un logiciel de dessin qui ne fonctionne pas sous GEM. Le principal est de ne pas oublier de sauvegarder votre image en utilisant l'instruction BSAVE suivie d'un nom quelconque avec, pour simplifier le travail, l'extension PIC. Pour la récupérer par la suite dans le programme en Basic, il vous suffit d'y intégrer le petit listing suivant (en adaptant bien sûr les numéros de ligne et en mettant le nom donné au dessin entre les guillemets) :

```
10 SCREEN1 : REM CGA
20 DEF SEG = &H800
30 BLOAD "....."
```

BOUTIQUE FANTOME

Possesseur d'un Atari ST depuis un an, j'éprouve d'énormes difficultés de chargement avec la plupart des logiciels (9 sur 16) achetés par correspondance à des magasins spécialisés : apparition de bombes ou de messages « les données du disque A pourraient être altérées... Vérifiez les connexions ». A ma surprise, les difficultés de chargement n'apparaissent pas toujours dès le début, mais souvent

quelques jours, voire quelques semaines après réception du logiciel. Etant isolé en Martinique, je fais appel à vos spécialistes pour me renseigner sur les points suivants : ce phénomène est-il courant chez les possesseurs d'Atari ? Les difficultés proviennent-elles des logiciels, de l'ordinateur ou du lecteur de disquettes ? Pourquoi ces difficultés n'apparaissent-elles qu'avec certains logiciels ? Que me conseillez-vous pour résoudre ce problème ?

Dans plusieurs magazines, vous avez publié des annonces de la société Geronhimo Informatique à Maisons-Alfort pour la vente de logiciels à des prix très intéressants. J'ai commandé à ce vendeur plusieurs jeux, dont *Bubble Bobble* avec lequel j'ai eu les problèmes cités ci-dessus. J'ai retourné ce logiciel en mai dernier et depuis j'attends toujours la disquette d'échange (et ce, malgré de nombreux courriers de rappel restés sans réponse).

Pourriez-vous dénoncer ce genre de pratique ? Dans le cas contraire, je serais écœuré à jamais de la micro-informatique et, en particulier, de ceux qui en tirent profit.

Didier Alleno, Fort-de-France (Martinique)

Consolez-vous, nous dénonçons. Votre cas est cependant assez spécial. Il se trouve que la boutique incriminée ne répond plus. Elle a tout simplement disparu. Vous avez malheureusement peu de chances de jamais revoir votre logiciel. Vous pouvez éventuellement tenter de vous adresser à l'éditeur, en espérant sa mansuétude. Nous demandons aux autres lecteurs qui nous signalent des pratiques du même type de la part d'autres boutiques de nous envoyer un dossier plus consistant que ce que nous recevons d'habitude (copies des documents échangés, par exemple). Il nous est en effet impossible de nous renseigner et de dénoncer des faits que nous ne pouvons étayer. Certains d'entre vous vont jusqu'à nous envoyer des dénonciations anonymes ! Vous n'êtes pas sans savoir qu'il y va de notre crédibilité et de notre honneur de journalistes de vérifier les informations que nous publions.

Pour votre ST, il est assez difficile d'établir un diagnostic à dis-

tance, sans avoir vu la machine. Cela peut aussi bien provenir de la ROM que d'un mauvais fonctionnement du lecteur de disquettes. Mais, encore une fois, rien n'est certain. Le mieux est de vous adresser à un concessionnaire Atari. Il en existe un à la Martinique. Voici son adresse : Spirit, Z.I. Petite Cocotte, 97224 Ducos. Pour ne pas faire de jaloux, voici celle du concessionnaire à la Guadeloupe : Futur Albatros, 2, rue F.-Arago, Pointe-à-Pitre.

CHARACTER DISK

Possesseur d'un Amiga 500 et ayant acheté *Bard's Tale II* depuis peu, j'ai quelques problèmes. Je n'arrive pas à faire un « Character Disk » correct. Il semblerait qu'il me manque une instruction à donner à l'ordinateur. Il ne veut pas recopier les « items » sur le « Character Disk ». Quand je charge le jeu, les inscriptions suivantes s'affichent : « Error trying to open file. Destiny knight Character Disk : items ! » Ensuite : « Unable to read in the items. You will not be able to enter the city until you reboot ! » Si vous pouviez me suggérer une solution ?

Je voulais aussi vous demander une seconde chose. Dans beaucoup de mes jeux certaines touches s'inversent (Q = A/A = Q). Est-ce normal ?

Rudy Rosselin, Roissy-en-Brie

Comme vos touches, je vais répondre à l'envers. Avec certains jeux, les touches s'inversent. Si vous regardez bien, vous constaterez que ce sont des jeux étrangers. Ils sont programmés pour fonctionner sur un clavier anglo-saxon. L'ordre des lettres sur les claviers anglais et américains n'est pas le même que sur les claviers français. On les appelle du nom des premières lettres de la rangée du haut. Le clavier anglais est dit QWERTY, le clavier français AZERTY. Lors de la mise en marche, le Workbench signale à l'Amiga qu'il est équipé d'un clavier français : si vous tapez un A, c'est bien un A qui apparaît à l'écran. Les jeux étrangers, prévus pour fonctionner avec un clavier QWERTY, ne sont pas prévenus que votre Amiga possède un clavier français et, tout naturellement, si vous tapez un A, il croit que vous tapez un Q et c'est ce qu'il affiche à l'écran. Heureusement, il n'y a

que peu de différence et, une fois qu'on les connaît, on s'en tire sans trop de problèmes. Il vous suffit de savoir que le A devient Q, le Z devient W (et vice versa), que le M se trouve à la place de la virgule et que vous ne pouvez pas utiliser les accents. Pour *Bard's Tale II*, il est tout à fait normal que vous ne puissiez utiliser la manœuvre : il y a une petite erreur dans le mode d'emploi. Voici la bonne façon de procéder : vous formatez une nouvelle disquette et vous la nommez DESTINY KNIGHT CHARACTER DISK. Mettez ensuite le Workbench en df0 : et *Bard's Tale* en df1 : et tapez : copy from bardsdk : members to ram. En dernier lieu, vous mettez le Character Disk en df1 et vous tapez : copy from ram : P3 ? to « DESTINY KNIGHT CHARACTER DISK : » Bonne chance.

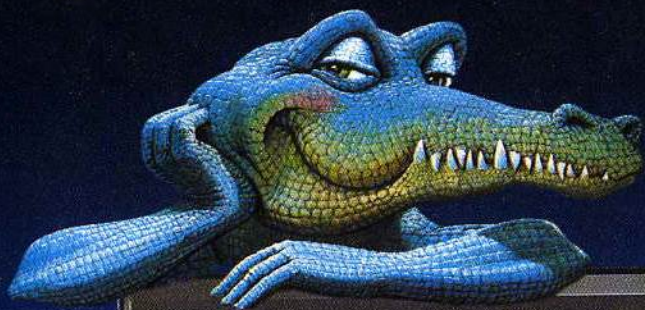
CONSOLE NEC

Tout d'abord, un grand bravo pour ta revue qui est géniale, mais que j'aimerais plus cool, j'aimerais que tu éclaires ma lanterne sur quelques points. Primo : quand sortira la superbe console NEC et quel sera son prix ? Ses jeux sont-ils supérieurs au ST ou à l'Amiga ? Secundo : comment dois-je faire pour me procurer *Computer and Video Games*, *ST User* et *ST World*. J'espère que ma lettre ne sera pas laissée dans vos tiroirs.

**Laurent Fournier
Le Cannet**

Les jeux de la console NEC sont effectivement supérieurs à ceux que l'on peut voir sur Atari ST et Amiga. Cela provient de son architecture qui permet de faire se mouvoir de très gros sprites : leur taille va jusqu'à occuper la moitié de l'écran. Cette faculté simplifie les adaptations de jeux d'arcade. En fait, les résultats sont meilleurs pour ce type de jeux, mais il ne faut pas oublier que Atari ST et Amiga sont de véritables micro-ordinateurs et non pas seulement des consoles. Il n'est d'ailleurs pas certain que l'on puisse obtenir avec eux des jeux de la même qualité, surtout avec l'Amiga, dont on est loin d'exploiter toutes les possibilités. Il n'empêche que la console NEC fait un tabac au Japon : depuis sa sortie, il y a un an, il s'en est vendu 700 000 ! Elle va faire son apparition sur le marché américain en 1989. En Europe, on ne peut pas espé-

Le plus branché des micros !



Ordinateur 6128 Amstrad

3 990 F^{TT}C*



Ordinateur 6128 Amstrad : la réussite est au bout de vos doigts !

3 990 Francs. A ce prix là, tout est compris : l'ordinateur le plus vendu en Europe, l'écran couleur, le lecteur de disquettes, le Basic, le Logo, la documentation en français. Une seule prise à brancher et vous voici prêt à savourer des milliers de logiciels éducatifs et ludiques géniaux, et même des logiciels professionnels (tableurs, traitements de texte, fichiers, etc.).

* Prix public généralement constaté

TI-88-1-12

Je désire recevoir une documentation sur l'Ordinateur 6128 AMSTRAD

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Téléphone _____

Renvoyez ce coupon à : AMSTRAD France B.P. 12 - 92312 Sèvres Cedex
Ligne consommateurs : 46.26.08.83 - Tapez 3615 Code AMSTRAD



La Qualité. L'innovation en plus

rer la voir avant 1990, à moins d'importations parallèles. Elles ont déjà commencé en Allemagne. Il est possible de se la procurer pour environ 1700 F auprès de la société Games World (adresses : Landsberger Strasse 135 - 8000 München ou Jakobsplatz 2 - 8500 Nürnberg). Vous pouvez vous procurer les revues en langue anglaise chez WH Smith (248, rue de Rivoli - 75001 Paris) ou chez certains revendeurs spécialisés. Même si le ST ne remporte pas aux Etats-Unis un succès identique à celui qu'il a en Europe, il existe malgré tout plusieurs revues américaines qui lui sont consacrées : « Start », « Compute Atari ST », « Antic », « Atari Explorer » et « Analog Computig ». En principe, on peut les obtenir à la librairie Brentano's (37, av. de l'Opéra, 75002 Paris).

MONITEUR POUR ST

Etant possesseur d'un MO 5 (beurk, plus pour longtemps) et désirant acheter un Atari 520 ST, je voudrais savoir si, avec mon moniteur Thomson MC-9J-936 (600 x 200), je pourrais profiter pleinement des si bons graphismes du 520 ST. Sinon, quel moniteur me conseillez-vous ? Quelle est la résolution du moniteur Atari 1425 ? Est-il vrai que son prix est situé entre 200 et 299 F (si j'ai bien compris ce qui est marqué dans le Tilt bis page 85) ? PS : votre magazine est super (je suis abonné) et cela me ferait très plaisir que vous me publiez. (Désolé pour les fautes, s'il y en a).

Vous pouvez conserver votre moniteur Thomson. En moyenne et basse résolution, il a les mêmes spécifications et fonctionne aussi bien que le moniteur Atari 1425. Si le prix de ce dernier était celui que vous indiquez, ce serait une véritable affaire. En fait, vous avez mal lu le tableau : la lettre C indiquait un prix situé entre 2 000 et 2 990 F.

AVIS DE RECHERCHE

Ayant lu votre magazine n° 56 des mois juillet-août, je serais intéressé par un logiciel que vous avez testé. Ce logiciel apparaît à la page 82 et s'appelle Sportime Soccer League. Or ce jeu est introuvable pour le moment. J'aimerais que vous puissiez me renseigner sur le lieu où je pourrais me le procurer.

Anonyme

Sportime Soccer League est un logiciel édité par Mindscape. Cette société est en principe distribuée en France par Ubi Soft. Mais certains logiciels Mindscape ne sont pas au catalogue Ubi Soft. C'est malheureusement le cas de Sportime Soccer League qui est donc, toujours en principe, introuvable en France. Vous pouvez essayer de vous le procurer directement auprès de Mindscape, dont voici l'adresse : Mindscape Inc, 3444, Dundee Road - Northbrook, IL 6062 (USA).

BONNE NOTE ?

Désireux d'acheter le logiciel Jet de Sublogic et possesseur d'un Atari ST, je suis étonné de constater votre différence d'appréciation de ce logiciel sur Amiga (page 78 du n° 57 de Tilt) et sur Atari ST (page 52 du n° 58). Confirmez-vous cette différence de jugement ?

Lucas Martin, Toulouse

Dès réception de votre courrier, je me suis précipité vers l'ancre où officient nos testeurs pour vérifier s'il y avait bien une différence. Confirmation, votre honneur ! Après avoir chargé le logiciel sur les deux machines, je les ai fait démarrer simultanément en mode démo. La comparaison est parlante. Sur Atari ST, le mouvement est bien plus saccadé que sur Amiga. Une image sur ST correspond à plusieurs images sur Amiga. Ceci n'a d'ailleurs rien à voir avec les capacités géographiques des machines : c'est le même mode basse résolution qui est utilisé. Les différences de notes se justifient donc pleinement. Pour des programmes ayant un aspect identique, on obtient sur Amiga une animation beaucoup plus agréable.

DOSSIER JOYSTICKS

Je t'écris pour te proposer (pour ne pas dire supplier) de refaire, dans un Tilt bis, un dossier sur tous les joysticks et manettes en ajoutant les souris. Je voudrais avoir le maximum de renseignements sur Moonraker I et II, les différences entre les pros, Freedom stick et autres nouveautés... Quand vous parlez d'un jeu, c'est bien de dire sur quel ordinateur il est testé, mais je pense qu'il serait agréable de dire aux lecteurs sur quel ordinateur il est ou sera aussi.

Lionel de Monbrison, Montfavet

Réjouissez-vous ! Un dossier sur les manettes de jeux est actuellement en préparation. Il paraîtra dans un tout prochain numéro. Pour les tests de jeux, nous faisons tous les efforts possibles pour parler simultanément des différentes versions, mais oui. Nous ne pouvons pourtant pas contraindre les éditeurs à nous révéler par avance leurs futures adaptations. D'ailleurs, même quand elles sont annoncées, cela ne prouve rien : on ne compte plus les versions prévues et jamais parues. Pour plus de sûreté, nous ne critiquons que les jeux dont nous disposons : il y va de notre prestige.

ANTIVIRUS

Lecteur fidèle de ta revue depuis le n° 1, revue qui m'a suivi mes enfants et moi dans le grand voyage de la micro-informatique de loisirs (nous en sommes à notre 5^e ordinateur et 4^e console de jeux) j'ai pu apprécier le sérieux et le respect du lecteur qui entourent votre travail... Je me permet de te solliciter et de mettre en garde ceux qui pourraient connaître la même mésaventure que moi. Je suis possesseur d'un Amiga 500 acquis dès sa sortie et tu n'ignores pas le problème des « virus » qui affecte très désagréablement les logiciels de cette machine. Cela me paraît d'autant plus navrant dans mon cas que tous les logiciels dont je dispose, très largement atteints par les deux types de virus, ont tous été acquis neufs en boutique spécialisée. Fort de ce fait, j'ai acquis... un logiciel « Antivirus », il est vrai à faible prix. Résultat : la moitié de mes logiciels de jeux, qui étaient atteints du virus, refusent de « booter » et sont inutilisables. Sans doute ce problème a-t-il une solution. Mais n'étant pas un grand spécialiste des techniques de programmation — je recherche surtout l'aspect ludique de la micro — je ne suis pas capable d'y remédier. Hélas ! Tous mes courriers, appels téléphoniques et courrier Minitel destinés à capter l'attention des responsables du programme Antivirus sont restés sans réponse et je ne sais que faire désormais face à ce problème qui me pose un grave préjudice puisque c'est une quarantaine de mes logiciels qui sont ainsi atteints. C'est pourquoi je me permets de vous faire part de ces préoccupations en espérant que vous pourrez peut-être me donner quelques conseils à défaut de m'indiquer une solution à mes problèmes. En tout cas, il me paraîtrait utile d'évoquer ceux-ci dans votre courrier des lecteurs afin d'éviter à d'autres de tels ennuis.

Armand Vada, Beausoleil

Un virus est un programme qui a la faculté de se reproduire et qui, généralement, perturbe le bon fonctionnement des programmes « infectés ». Pour qu'il puisse se répandre, son concepteur lui a installé un petit nid douillet dans un secteur particulier de la disquette : généralement le boot secteur. Ce secteur a la particularité d'être lu à chaque mise en route de la machine afin de paramétrer la résolution et autres éléments utilisés par un logiciel. C'est pourquoi les programmes dits « antivirus » agissent le plus souvent de façon radicale en effaçant ce fameux boot secteur, espérant ainsi éradiquer la sale bête ou, tout du moins, la partie logicielle qui conditionne sa mise en œuvre. Cette méthode peut tuer le malade en même temps que la maladie.

Maintenant que faire ? Pour essayer de récupérer la jouissance de vos jeux, il existe un remède de bonne femme que vous pouvez tenter d'appliquer : vous prenez un bon programme de copie (sauvegarde) et, à partir d'une copie de votre système (le Workbench), recopiez uniquement le boot secteur sur votre disquette mal en point. Il y a une chance que ça marche, mais ce n'est pas sûr. Certains jeux « arrangent » le boot secteur à leur manière et refuseront alors de démarrer, ne trouvant pas de boot secteur leur convenant. Il ne vous reste alors qu'à essayer de trouver un spécialiste de la programmation afin qu'il diagnostique et guérisse éventuellement le mal.

**36-15
TILT**

**du 15 décembre 88
au 15 janvier 89
gagnez un PC**

La télé sur votre AMSTRAD 6128 c'est plus malin !

1 290^{FTTC*}

plaisir compris



Station 6128 Amstrad :

Vous possédez déjà un Amstrad 6128 (ou 464**) couleur ? Alors lisez bien ceci : pour 1 290 Francs seulement, Amstrad vous propose :

- Un adaptateur qui permet de regarder la télévision sur votre micro,
- Un tuner radio AM-FM avec fonction radio-réveil,
- 15 cassettes ou disquettes de jeux,
- Une manette de jeux,
- Pour faciliter l'utilisation à tout moment et sans semer le désordre dans votre chambre un superbe bureau.

* Prix public généralement constaté comprenant la station sans l'ordinateur.

** Si votre moniteur est un CTM 644 équipé de la prise 12 V.DC.

Micro-maniaques, tous à vos postes !

AMSTRAD

La Qualité. L'innovation en plus

Je désire recevoir une documentation sur la Station AMSTRAD

Nom _____

Adresse _____

Tél. _____

Code Postal Ville _____

Renvoyez ce coupon à : Amstrad France

B.P. 12 - 92312 Sèvres Cedex.


Ligne consommateurs :

46.26.08.83

Tapez 3615

Code AMSTRAD

1988  1988

 20 ANS

 ANNIVERSAIRE

T1-88-1-12

News...

Edité par l'association loi 1901 "Station Informatique", le magazine "Station" remplace la fameuse lettre d'information éditée peu après la naissance de club. Proposé à 9 F, le premier numéro (daté de novembre 1988) propose sur une quinzaine de pages diverses informations sur ST et Amiga, des tests de jeux, des bidouilles, etc.

Pour plus d'informations, contactez:
Station Informatique
2, rue Piémontési
75018 Paris

Sur les traces de J.T

Sise à Lyon depuis 1984, l'école Emile Cohl a pour but de former au dessin animé, à l'illustration et à la bande dessinée. Ainsi, l'an passé huit élèves ont été formés par cet établissement sur Palette graphique Grace et sur Amiga.

Si vous désirez des informations complémentaires, écrivez à:

Ecole Emile Cohl
11, rue de la Madeleine
69007 Lyon

Boutique...

Revendeur de programmes sérieux et moins sérieux sur PC et compatibles, Macintosh et autres Apple II, Genius annonce l'ouverture d'un troisième point de vente à Paris. Ce dernier est situé au 25 du boulevard Sébastopol dans le 1er arrondissement. Ce point de vente est ouvert du mardi au samedi, de 10 à 19 heures sans interruption.

Attention: sérieux!

Proposé par la société Data R.D., le K32H est un kit à base de 6809 destiné à l'apprentissage des techniques numériques.

Comprenant un éditeur, assembleur/désassembleur en version de base, il permet le transfert de fichiers vers un ordinateur de type PC et compatibles. Il est de plus livré avec une carte d'interface proposant 4 relais, 4 opto-coupleurs, deux PAI et des lignes de conversions analogique/digital et inversement.

Pour en savoir plus, écrivez à:
Data R.D.

Z.A de l'Armailler
Rue Gaspard Monge
26500 Bourg-les-Valence

ST et Minitel

Outil de traitement d'images destiné aux amateurs de télématique possesseurs d'Atari ST, le Videoteaser version 2.0 est disponible. Son prix public est inférieur à 300 F mais les acquéreurs de la version 1.0 peuvent se la procurer pour 50F. Cette nouvelle mouture se distingue par la possibilité d'expédier les images à 4800 bauds au lieu de 1200, permet une installation du programme sur disque dur, dispose d'une faculté de compactage, accepte de nouveaux formats d'image. Bref, il s'agit d'un produit fort performant qui sera prochainement et fort logiquement complété par la version 2.0 de Repteaser.

P.A.O en démo

Outil de publication assistée par ordinateur déjà célèbre bien que non encore disponible en français, Calamus peut être vu chez SCAP en version définitive. Par rapport aux autres programmes de mise en page sur Atari, il se distingue par sa facilité à gérer des polices de caractères: il se comporte comme si la SLM 804 (imprimante Laser d'Atari) disposait du fameux PostScript. Il dispose de nombreuses fonctions tels habillages automatiques, bibliothèque de césure et autres jusqu'ici réservées à des programmes haut de gamme tel Ventura sur PC, par exemple. Signalons que SCAP propose des lecteurs de disquettes externe trois pouces et demi pour Amiga et Atari ST à des tarifs des plus compétitifs. De même SCAP propose un lecteur cinq pouces un quart pour Amiga pouvant être reconnu comme principal lecteur! Enfin, notez que l'Archimedes d'Acorn est désormais disponible chez ce revendeur.

SCAP
62, rue Gabriel-Périd
93200 St-Denis

Nintendo: loin devant!

Malgré une rude concurrence de la part de Sega et Nec, Nintendo est toujours le numéro un incontesté de la console de jeu. A l'heure actuel, le parc mondial installé en Nintendo Entertainment System s'élève à environ 30 millions d'unités! La répartition est la suivante: 13 millions au Japon, 12 aux Etats-Unis et 5 dans le reste du monde. Les ventes de cartouches sont à la hauteur: d'après Nintendo, la cartouche Dragon Quest III s'est vendue à un million d'exemplaires en un seul jour

lors de sa sortie au Japon. De même, The Legend of Zelda s'est vendu à 1 millions d'exemplaires en un mois aux U.S.A! L'on comprend que l'honorable et presque centenaire firme nipponne soit dotée d'une bonne dose d'optimisme... Pour sa part, la société Bandai France (importatrice de la console Nintendo en France) organise un concours avec FR3. Les questions de ce dernier concernent uniquement les jeux Super Mario Bros, Punch Out et La Légende de Zelda et l'on peut gagner consoles et cartouches. Pour en savoir plus, connectez-vous sur le serveur F.R.3 (par le 36.15 code F.R.3 Concours Nintendo) ou bien renseignez-vous auprès de votre revendeur habituel.

Vite!

Premier produit édité par la société Infomédia, Explora n'était au départ qu'un coup d'essai et devint un coup de maître. Sachez donc que "l'expérience" va prochainement être renouvelée grâce à Explora II. Ce programme est attendu sur Atari ST pour janvier 89. On nous promet encore plus de graphisme, de stratégie, d'aventure, etc. Mais, Infomédia ne s'arrête pas en si bon chemin et annonce la venue du premier Soft Opera: "I Wanna be a Rock Star"... Le menu est assez alléchant et nous vous invitons à le découvrir dans notre prochain numéro. En tout cas une chose est sûre: le lancement de ces deux programmes confirme l'existence d'un nouvel éditeur français sachant se distinguer par des produits haut de gamme et originaux. Bienvenue au club!

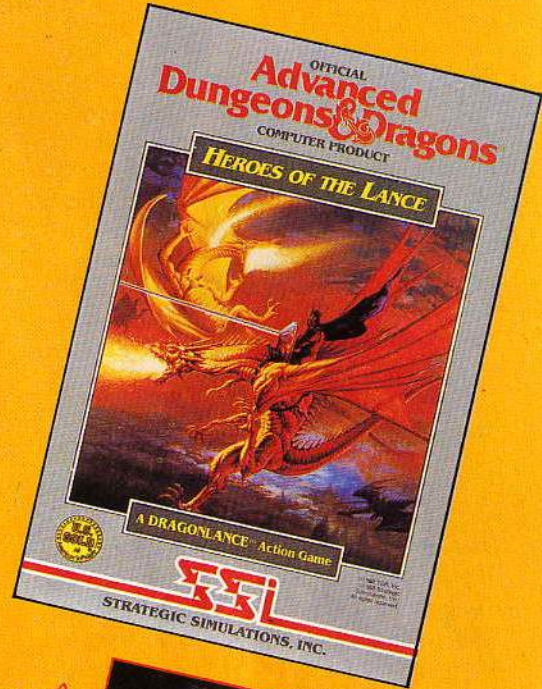
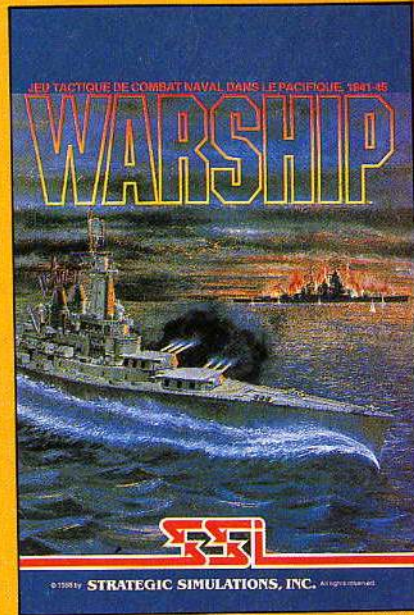
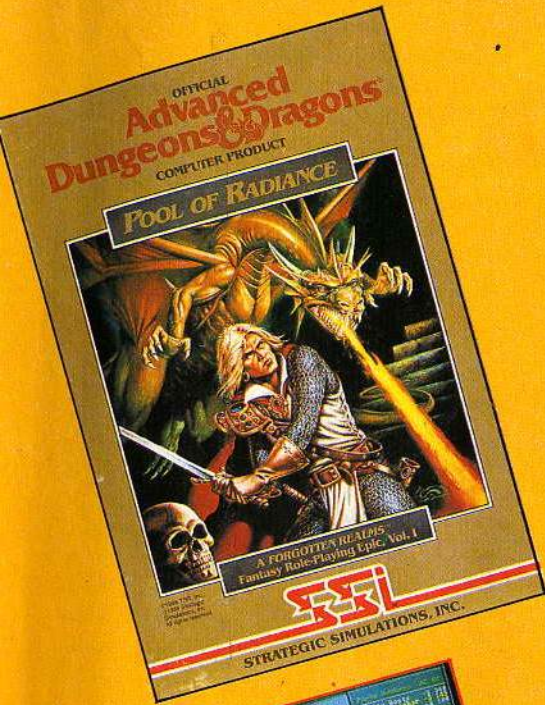
Salon

Vous êtes passionné par les nouvelles images? Alors n'oubliez pas que le 8ème Forum International des Nouvelles Images de Monte-Carlo (Imagina 89) se tiendra du 8 au 10 février 1989 au centre de Congrès Auditorium de Monte-Carlo. A l'occasion de ce rendez-vous, L'INA et le magazine Pixel remettront neuf prix Pixel/Ina et la société Ricard attribuera sa "Bourse de la Création Ricard 89".

CPC et Minitel

L'association loi 1901 APC annonce la mise en place de son serveur Amserv pour CPC 6128 chez Général Vidéo à Paris. Ce produit facilite la création d'un serveur monovoie grâce à un langage de programmation considéré comme extension du Basic Amstrad.

AVEC SSI, NOËL C'EST AUJOURD'HUI

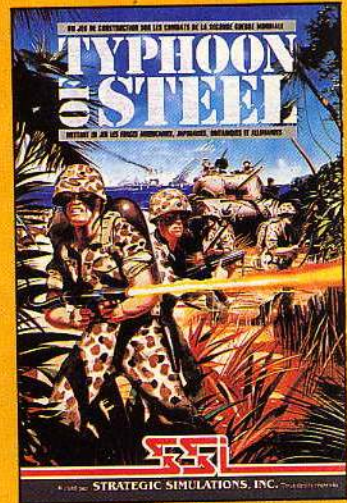
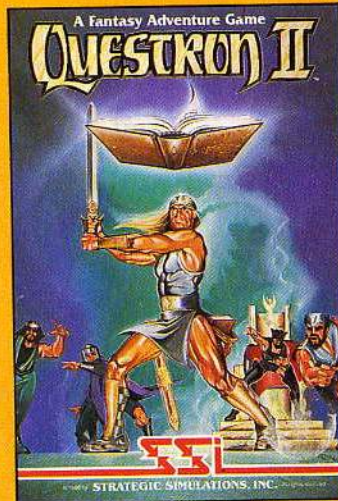
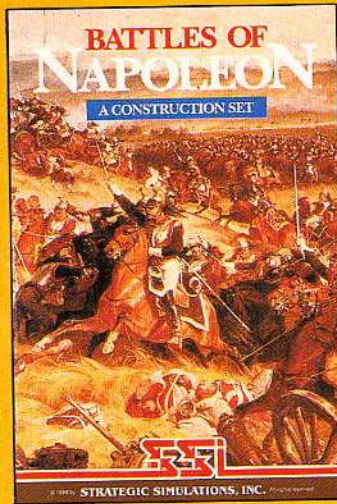
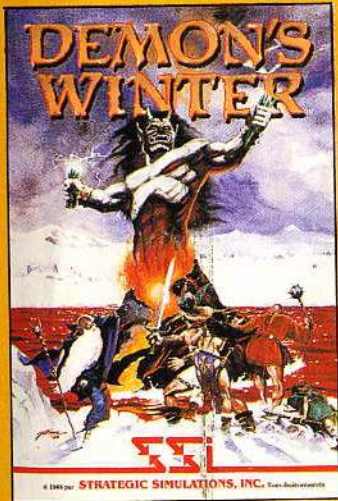


MESSAGE AUX
MEMBRES* DU
CLUB SSI



SUPER TIRAGE AU SORT
AVEC DES SUPER PRIX

* TSR INC. ALL RIGHTS RESERVED



BIENTÔT DISPONIBLE DANS LES FNAC
ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE
SUR TOUTES MACHINES



• POUR ÊTRE MEMBRE
IL VOUS SUFFIT
D'ACHETER UN JEU SSI
ET DE RENVoyer LA
CARTE A L'INTERIEUR



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
tél: 16 (1) 48 98 99 00

Tout va très bien...

Tout va bien chez Commodore! Cette firme annonce des bénéfices en progression de 92% pour le premier trimestre de l'année fiscale 89 (du 1/07/88 au 30/09/88). Sur cette période, les bénéfices s'élèvent à 9,6 millions de dollars contre 5 millions l'année précédente! De même, le chiffre d'affaires atteint 200,2 millions de dollars contre 173,9. Il semble que cette nette progression soit imputable à la demande soutenue en ordinateurs Commodore sur l'ensemble des marchés (Europe, Amérique du Nord et Australie).

Avant-première

Développé par la société française Volumm, Imagine 4D est un programme d'animation 3 D sur Amiga tirant parti du mode HAM de la machine. A l'occasion du dernier Forum des Arts de l'Univers Scientifique et Technique (FAUST) qui s'est déroulé du 19 au 24 octobre 1988 à Toulouse, Imagine 4D a reçu le FAUST de Bronze. Cette récompense est d'autant plus méritée que ce programme était présenté en avant-première à FAUST et que Volumm était la seule société à présenter des réalisations sur micro-ordinateurs... Ce produit sera disponible en France début 89 à un prix inférieur à 1 000 F.

A l'ouvrage!

Les Editions Weka viennent d'annoncer la venue de deux nouveaux ouvrages: "Programmation et modèles de programmes en Turbo Pascal" et "Comment améliorer les performances du matériel et des logiciels des IBM PC et compatibles". La brièveté de ces intitulés est-elle proportionnelle au poids des-dits ouvrages, questionne Acidric Britzou? C'est à croire puisque le premier fait 986 pages, le second 888! Il sont tout deux proposés à 450 F TTC et se présentent sous la forme de classeurs facilitant les éventuelles remises à jour.
Editions Weka
82, rue Curial
75019 Paris

Accord

Le nouvel importateur de la console Sega, Virgin, et la société Innelec ont signé un accord portant sur la distribution des cartouches destinées au Sega Master System. Ainsi, Innelec devient le seul gros-

siste agréé par l'importateur de la console. Cette accord s'inscrit bien entendu dans le cadre de la restructuration des activités de distribution du Sega Master System.

Bonne mémoire...

Kodak se lance sur le marché de la carte à mémoire avec "Le Dossier Informatique Individuel Portable". Se présentant sous la forme d'une classique carte de crédit, cette carte magnétique haute densité permet de mémoriser 128 Ko de données. Elle devrait prochainement être lancée sur le marché à un prix des plus concurrentiels mais nécessitera l'utilisation d'un lecteur spécifique connectable à un ordinateur de type PC par l'intermédiaire d'un port RS 232C ou SCSI.

Promos!

La FNAC prépare Noël et annonce diverses promotions. Ainsi, chaque acheteur d'un ordinateur de type ST, Amiga ou CPC se voit offrir un livre "Bien débiter avec" de Micro Application, une manette de jeu et un programme de Loriciels. De la même manière, les imprimantes achetées à la Fédération Nationale d'Achat des Cadres proposent des nombreux plus. Elle sont en effet livrées avec divers accessoires: un câble, du papier, des pieds et le "Livre des imprimantes" de Micro Application. Autre promotion: pour 4 990 F TTC, la FNAC propose un Thomson TO 16 PCM avec contrat maintenance sur site prise en charge par MIS, une souris, un programme Prise en main de Micro Application et un programme intégré. En option, on peut disposer d'un écran couleur (1000 F), d'une imprimante (1000 F), d'un disque dur (3000 F). De la même manière, l'acheteur d'un compatible PC portable dispose d'une maintenance sur site d'un an, et pour 500 F de plus du programme intégré PC4 ou bien du traitement de texte Epistole Junior. D'autre part, les acheteurs d'Amstrad PCW 9512 ont droit à une maintenance sur site, à du papier et à un support pour l'imprimante. Dernière précision: ces offres sont valables jusqu'à février 89!

Number One!

Infogrames et Epyx viennent d'annoncer un accord donnant naissance au numéro 1 mondial du logiciel de jeu. Intervenant dans un univers en majorité dominé par des éditeurs anglo-saxons, cet accord

peut être considéré comme une reconnaissance de l'industrie française du programme de jeu. Nous reviendrons plus avant sur cet accord dans le prochain numéro de Tilt (Tilt Bis 61H). Autre nouvelle en provenance d'Infogrames: le lancement de la Bible sous forme de dessin animé sur cassette vidéo! Pas moins de sept épisodes sont en vente au prix unitaire de 149 F TTC. Chaque cassette a une durée de 26 minutes.

Poum ta, poum poum...

Nouvelle venue dans le domaine de l'édition, la société Motet Octet annonce l'arrivée de Mélo sur Atari ST. Destiné tant au novice qu'au musicien confirmé, il permet l'exécution d'une partition préalablement saisie et montre les erreurs et notes, rythme et tempo. Chaque mesure jouée est centralisée dans un fichier "Résultats" que l'on peut visualiser ou imprimer afin de constater ses progrès. Pour en savoir plus:
Motet-Octet
23, Rond-Point de l'Occitanie
Moulin à Vent
66100 Perpignan

Graphismes et PC

S'apprêtant à lancer de nombreuses nouveautés que nous vous présenterons dans les prochains mois, la société Microïds annonce que ses futurs produits pour ordinateurs IBM PC et compatibles supporteront la carte graphique VGA. Rappelons que cette carte adoptée par Amstrad pour sa gamme PC 2000 permet d'obtenir des capacités graphiques au moins similaires à celles de l'Atari ST!

Récompenses...

Les Tilt d'Or ont été remis à l'occasion d'une grande soirée dont le faste cachait un nouveau type de récompenses: les Tilt Dehors. La liste des nominés n'est pas encore définitive au moment où nous mettons sous presse mais nous souhaitons good luck à tous ceux qui font partie de cette sélection. Salut! Acidric Britzou

Adresse...

Parfois, pour se procurer ses logiciels l'on est obligé de les acheter par correspondance... Si vous êtes dans cette situation, voici une bonne adresse: Top Games Atlantic 32, avenue des bleuets 44380 Porniche. (pour ST, Amiga et Sega)

CRAZY CARS II



AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
SPECTRUM
C 64/128



TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES
93220 GAGNY
TEL : (1) 43 32 10 92

SCREENSHOTS FROM AMIGA VERSION

TAM TAM SOFT

HIT PARADE LECTEURS

- 1-Dungeon Master
FTL
- 2-Gunship
Microprose
- 3-Bionic Commando
U.S Gold
- 4-Star Ray
Logotron
- 5-Starglider 2
Rainbird
- 6-Operation Jupiter
Infogrames
- 7-Flight Simulator 2
Sublogic
- 8-F 18 Interceptor
Electronic Arts
- 9-Explora
Infomédia
- 10-Arkanoïd 2
U.S Gold

HIT PARADE BOUTIQUES

- 1-Starglider II
Rainbird
- 2-Flight Simulator II
Sublogic
- 3-Gunship
Microprose
- 4-F 18 Interceptor
Electronic Arts
- 5-Street Fighter
U.S Gold
- 6-Dungeon Master
FTL
- 7-Space Harrier
Elite
- 8-Carrier Command
Rainbird
- 9-Opération Jupiter
Infogrames
- 10-Out Run
U.S Gold

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à l'élaboration de ce hit-parade: Calculs Actuels, 13006 Marseille; Coconut, 75016 Paris; FNAC, 75008 Paris; General Video, 75010 Paris; Maubert Electronic, 75005 Paris; Micro Avenir, 38500 Voiron; Micropus, 34000 Montpellier; MID, 33000 Bordeaux; Videoshop, 75001 Paris.

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale.
Le gagnant reçoit une reliure de Tilt.

Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en nous indiquant les modalités de chargement.

Nom de l'ordinateur utilisé _____

Nom du logiciel utilisé _____

Référence de sauvegarde des dessins _____

Nom _____

Prénom _____ Age _____

Adresse _____ Tél _____

Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie. Date: _____ Signature: _____

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois:

1 _____ 2 _____

3 _____ 4 _____

Marque de votre ordinateur: _____

Facultatif: _____

Nom _____ Tél _____

Adresse _____

Découpez ce bon et renvoyez-le à TILT Rédaction,

2 rue des Italiens 75009 PARIS

Shoot Again

145, RUE DE FLANDRE 75019 PARIS METRO CRIMÉE DU LUNDI AU SAMEDI 10 H / 19 H 30 TÉL. : 40 38 02 38

NOUVEL ESPACE " LE PLUS JOUEUR DE PARIS "

SEGA - NINTENDO - ATARI - NEC - AMSTRAD



PROMOTION Pour tout achat d'une console, SHOOT AGAIN vous offre un bon d'achat de 50f à valoir sur tout le magasin.

VENTE PAR CORRESPONDANCE.

SHOOT AGAIN CLUB

- Obtenez des points en achetant chez SHOOT AGAIN.
- Echangez vos points contre des cartouches.
- échangez vos cartouches contre des points.

SHOOT AGAIN IMPORT

Tous les mois SHOOT AGAIN VOYAGE POUR VOUS et vous assure au moins une cartouche en IMPORT. SUPER !

SHOOT AGAIN PREVIEW

L'exclusivité des NEWS et PREVIEWS pour toutes les consoles, c'est chez SHOOT AGAIN. Liste au magasin. Consultez notre reporter. OUAHO !

SHOOT AGAIN Trucs & Astuces

Venez JOUER, DECOUVRIR, vous ECLATER... Mettez SHOOT AGAIN à l'épreuve. Ne pariez pas... DEMENT !

SHOOT AGAIN C'EST L'EMPIRE DU JEU... GEANT !!!

Ecrivez, téléphonez, demandez votre carte de club gratuite. Avantages multiples.
Description et fonctionnement de la carte club par retour de courrier.

CONSOLE SEGA + HANG ON 990	SPEED KING SEGA 159	AUTO FIRE 99	CARTOUCHE NINTENDO DE 199 à 375
CONSOLE SEGA LUXE 990	ACCELERATEUR 125	CONSOLE NINTENDO 990	CONSOLE NEC IMPORT EN DECEMBRE
PHASER + 3 JEUX 349	CARTE 256 K 199	CONSOLE NINTENDO LUXE 1675	
LUNETTE 3 D 290	CARTOUCHE 1 MEGA 259	ZAPPER 270	
CONTROL STICK 129	CART. 3D-2-4 MEGA ... 299	ROB 420	

Payez votre console Nintendo ou Sega en deux fois, soit 495 F x2.

VOUS PENSEZ CONSOLES ALORS PENSEZ SHOOT AGAIN LE SPECIALISTE

L'ÉVÉNEMENT JEU 88

IBM PC

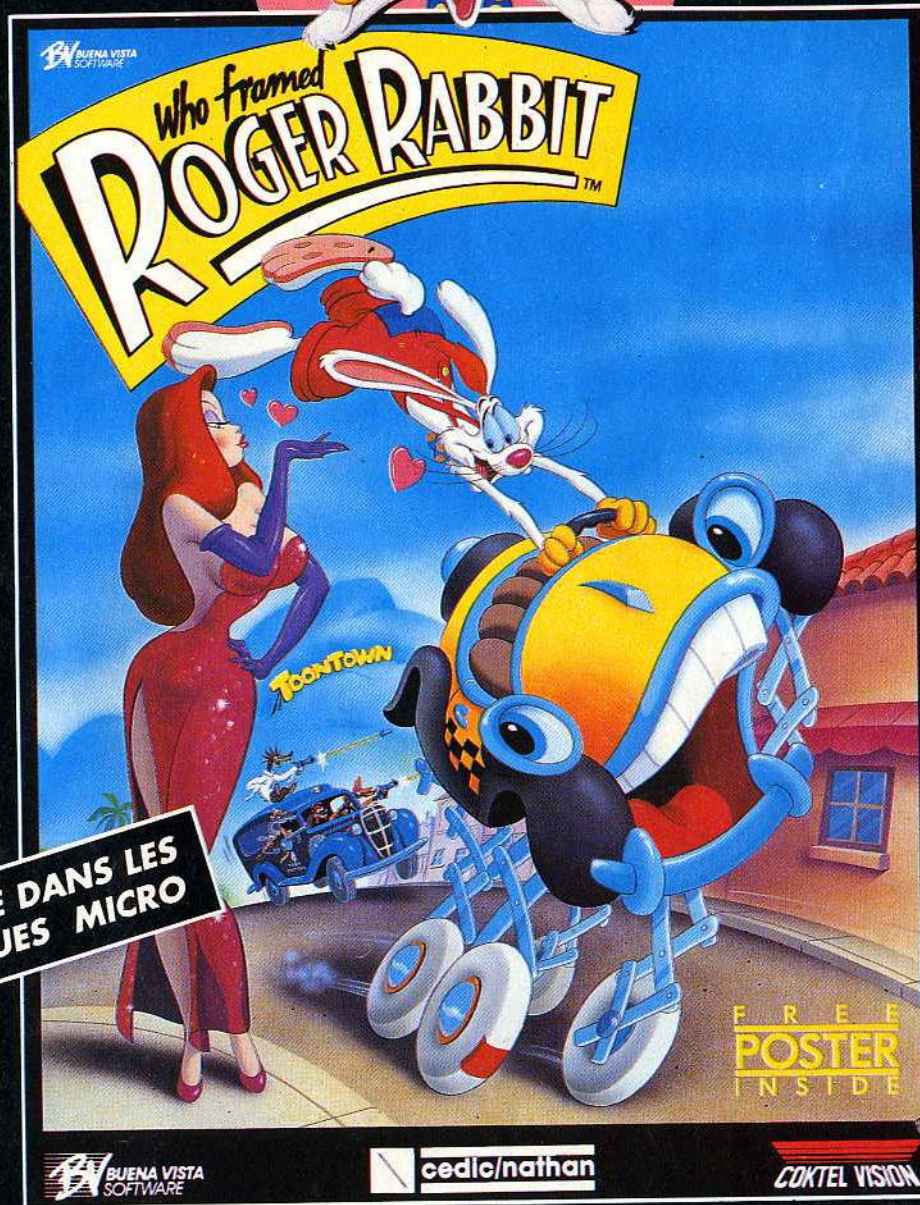
AMIGA (À PARAÎTRE)

COMMODORE 64

ATARI (À PARAÎTRE)

cedic/nathan

COKTEL VISION



EN VENTE DANS LES
BOUTIQUES MICRO

FREE
POSTER
INSIDE

ACTION DANGER

Le sort de Toontown dépend de vous et de Roger RABBIT dans le bras de fer engagé avec l'horrible Juge Doom...



3 jeux en un basés sur les scènes du film



Graphisme et animation de haute qualité



Facile à utiliser, musique et effets sonores



PURPLE



Le RING PURSUIT : c'est une fantastique course en 3D dans l'anneau de Saturne : EPOUSTOUFLANT...



Le BRAIN BOWLER : boule d'énergie qui rebondit sur le mur cerveau : SIDERANT...



Le concours de TIME-JUMP : un fabuleux saut en longueur dans le temps : FASCINANT...



De curieux adversaires, pas foutus comme nous, ami...

"CE JOUR-LA, ILS VIENNENT POUR TE VAINCRE, AMI !"

QUATRE ÉPREUVES, QUATRE ARCADES 3D EN VISION SUBJECTIVE

ATARI ST - AMIGA 500/1000/2000
PC ET COMPATIBLES
AMSTRAD CPC - COMMODORE 64

SATURN DAY



La partie de TRONIC-SLIDER : chasse à l'énergie sur un terrain de jeu orbital...



En voiture tronique qui tourne à quatre-vingt dix degrés : VERTIGINEUX...



Et surtout n'oublie pas, ami : EXXOS EST BON POUR TOI



EXXOS

ATA ATA HOGLO HULU....

ERE INFORMATIQUE
Tél. : (1) 45.21.01.79
Fax : (1) 45.21.02.50

Télex : EREINFO 261041 F
1, bd Hippolyte Marqués
94200 Ivry-sur-Seine

NIGHT HUNTER



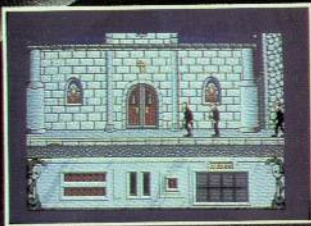


Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST

Un vampire : un mort qui sort de son tombeau pour dévorer le sang des vivants. Il ne vit que la nuit car la lumière du soleil lui est fatale. Il craint l'eau bénite et la vue des orucifix. Le seul moyen de le tuer, c'est de lui planter un pieu de bois dans le corps...

NIGHT HUNTER...
UN JEU
PAS COMME LES AUTRES.

Amiga, ST, PC : 249 F.
Amstrad, C64 Disque : 180 F.
Amstrad, C64, Spectrum K7 : 140 F.



Photo d'écran prise sur ST

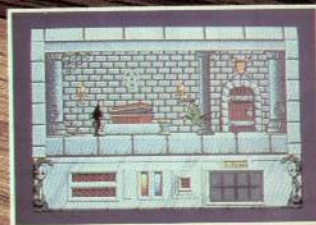


Photo d'écran prise sur ST

Disponible dans les FNAC



et les meilleurs points de vente



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 1 48 98 99 00

Vous avez la machine,

Tout sur votre ordinateur, rien que pour votre ordinateur ! Amstradistes, AMMAG est fait pour vous. Réalisé par des passionnés du CPC, le magazine vous présente tous les mois des avant-premières et les meilleurs jeux qui tournent sur votre ordinateur préféré. 1ST est conçu pour les Ataristes, par des Ataristes. Dès que des jeux sont annoncés sur votre ST, ils sont dans 1ST. Chacun de ces magazines doit être pris une fois par mois. Aucune contre-indication particulière.

AM!MAG

CPC - PCW - PC

Le choc des titans



ATARI 1ST
LE MAGAZINE INDÉPENDANT DES 16/32 BITS.

JOUEZ AVEC IRON LORD OU l'affreux des dés.

Jeux
Turbo Cup
Action Service
Starglider II
Driller
Albedo
Purple Saturn Day

Listing
Un spooler pour votre imprimante
Musique-Match Pro 24-0 contre Notator

UN JEU OXYDANT

M 1681 - 15 - 25,00 F

377681025056 00150

AM!MAG
TOUT POUR VOTRE AMSTRAD

HORS SÉRIE

GUIDE DES JEUX !
SUR AMSTRAD CPC/PC/PCW

PLUS DE 500 LOGICIELS

M 1896 - 21 - 25,00 F (R)

H.S. N°8 - 25 F
BELGIQUE - 14 FR - SUISSE - 14 FR - DANEMARK - 12 DK

nous avons le magazine.

1
Tél. 47 89 15 11 +
FIRST ELECTRONIQUE

TOUTE LA GAMME MICRO THOMSON A PRIX MALIN

Affaire à Saisir

THOMSON M06-R
Ordinateur sans moniteur
1 050 F TTC



THOMSON TO16 PC

Ordinateur complet avec 1 lecteur de disquettes/512 K Ram Avec moniteur monochrome 12" TTL haute résolution **3 990 F TTC**
Avec moniteur couleur 14" CGA **4 990 F TTC**

PC-XT AUSSI DISPONIBLE :

Avec moniteur monochrome **5 890 F TTC**
Avec moniteur couleur **7 190 F TTC**
PC disque dur 20 Mo avec moniteur monochrome **8 590 F TTC**
avec moniteur couleur **9 890 F TTC**
avec moniteur + carte EGA **11 290 F TTC**

IMPRIMANTES THOMSON

PR90-042
Imprimante thermique 40 colonnes
Pour MO5, TO7 et TO7/70
Sans Suite. 250 F TTC l'Affaire



IMPRIMANTE A IMPACTS PR90-055

40 colonnes pour TO7, TO8, TO9, MO5 et MO6.
Coup de Folie 450 F TTC

IMPRIMANTE 80 COLONNES PR90-612

120 cps pour TO8, TO8-D/TO9, MO5 et MO6.
QUANTITE TRES LIMITEE jusqu'à épuisement des stocks
imprimante TO16, 80 col/120 cps **1 750 F TTC**

IMPRIMANTE PANASONIC 1081

120 cps/80 colonnes (avec cables) **1 890 F TTC**

THOMSON PC-M TO16

Ordinateur complet avec modem et logiciel de communication intégré Avec moniteur monochrome 12" TTL **4 290 F TTC**
Avec moniteur couleur 14" CGA **5 490 F TTC**



THOMSON TO8-D

Avec son moniteur couleur haute définition **3 490 F TTC**

TO8 Ordinateur sans moniteur **1 550 F TTC**

TO9 + **1 990 F TTC**

TO7-70 Clavier Qwerty **295 F TTC**

SPECIAL JEUNES :

Micro ordinateur TO7/70, clavier Qwerty, + Basic 128 K + 1 lecteur disquette QDD, + Pochette logiciels/jeux. Prix exceptionnel de l'ensemble : **690 F TTC**

LECTEURS DE DISQUETTES

Lecteur 5"1/4, 360 K, pour PC et PCM **1 050 F TTC**

Lecteur 3"1/5, 320 K, pour TO9 **650 F TTC**

Lecteur 3"1/2, 640 K, pour MO5 MO6, TO7 et TO9 **1 195 F TTC**

Lecteur-enregistreur de cassettes pour TO7 et TO7/70 **395 F TTC**

Lecteur-enregistreur de cassettes pour MO5 **295 F TTC**

DISQUE DUR

Carte disque dur Western digital. 20 Mo **2 990 F TTC**

Carte disque dur 32 Mo **3 390 F TTC**

DISQUETTES NEUTRES

5"1/4 DF DD - 96 TPI la boîte de 10 **29 F**

3"1/2 DF DD - 135 TPI la boîte de 10 **95 F**

Câbles et accessoires

Contrôleur d'imprimante pour MO5, TO7 et TO7/70 **295 F TTC**
Câble CI 1436 pour séries MO5, MO6 **95 F TTC**
TO8, TO9 **95 F TTC**
Câble CI 8020 pour séries MO5 **95 F TTC**
TO7, TO7/70 **95 F TTC**
Connexion ordinateur Thomson vers périphérique RS 232 **295 F TTC**

MONITEURS THOMSON

Moniteur 12" ambre, pour PC, PCM et compatibles **350 F TTC**

Moniteur 12" TTL vert, mode texte uniquement pour PC, PCM et compatibles **400 F TTC**

Moniteur 14" monochrome ambre, bifrénque pour PC, PCM et compatibles **750 F TTC**

Moniteur 14" couleur, CGA, pour PC, PCM et compatibles **1 950 F TTC**

Moniteur couleur 14" EGA avec socle pour PC, PCM et compatibles **2 750 F TTC**

Carte interface EGA pour PC, PCM et compatibles **1 295 F TTC**

SOURIS ET JOYSTICKS

Joystick pour MO6 **95 F TTC**

TO8, TO9 Joy Stick + interface pour TO16 **450 F TTC**

Souris pour PC, PCM et compatibles **315 F TTC**

EXTENSIONS

● Extension mémoire 256 K/TO8/TO8D Prix fou **395 F TTC**

● Extension mémoire 64 K/TO7-70 **265 F TTC**

● Cartouche Ram Nano Réseau **495 F TTC**

● Extension pour MO5/Lecteur Quick Disk et logiciel JANE **395 F TTC**

● Incrustation image vidéo **295 F TTC**

● Modem 1200/75 Bds/Emulation Minitel **295 F TTC**

FIRST ELECTRONIQUE : le spécialiste Micro Thomson.
Nous avons en stock : tous les périphériques et accessoires pour les familles MO5, MO6, TO7, TO8, TO9, TO16.
Interrogez-nous ! Expéditions France et Outre-Mer.

BON DE COMMANDE

DÉSIGNATION	NOMBRE	PRIX
FORFAIT PORT ET EMBALLAGE Sauf imprimantes, Moniteurs, U.C./Port d'u.	Jusqu'à 5 k	45 F
TOTAL		

Règlement : comptant joint à la commande

NOM _____ DATE _____
ADRESSE _____

*Sauf certains matériels

1 FIRST ELECTRONIQUE est ouvert du lundi au samedi de 10 heures à 19 heures - Parking gratuit sur place 124, bd de Verdun, 92400 COURBEVOIE
Tél 47 89 15 11 + Fax 43 33 57 20

à renvoyer rempli et signé à :
FIRST ELECTRONIQUE
124, bd de Verdun
92400 Courbevoie

LA FORCE

BATMAN™

THE CAPED CRUSADER



DE OCEAN

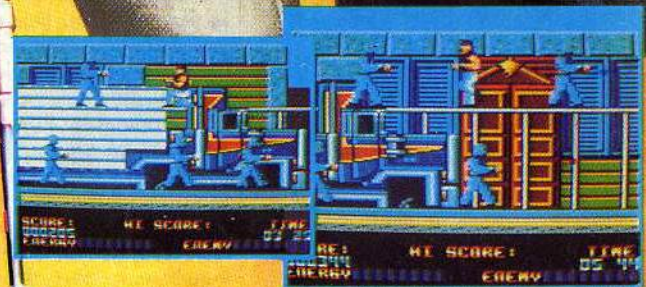
REVENDEURS!
Bénéficiez de conditions exceptionnelles
pour la fin de l'année. Commandez
directement chez l'éditeur:
SFMI Tél: 92.94.36.00 BP 114 06561
Valbonne Sophia Antipolis

DRAGONNINJA

DATA EAST



TM & © 1987 DATA EAST PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.



Ocean

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.



A l'assaut de la première vague!



Des couleurs très agréables.



Un effet de perspective convaincant.



Attaque du destroyer!

Thunder Blade

Prix spécial du meilleur espoir à l'occasion de la remise des Tilt d'or-Canal Plus. *Thunder Blade* mérite amplement une avant-première. L'adaptation de ce jeu sur un 16 bits est considéré comme un exploit.



Début du deuxième niveau : le Canyon.



Séquence difficile : les tunnels.

Inutile de vous décrire les bonds que nous avons fait quand la préversion de *Thunder Blade* sur ST est arrivée dans les locaux de Tilt! Les rumeurs les plus folles couraient au sujet de cette adaptation. Pourront-ils l'adapter sur un 16 bits? Sera-t-elle réussie? Le but de cette avant-première n'est pas de répondre à ces questions. La préversion que nous possédons, quoique complète, n'a pas encore reçu l'aval de US Gold en ce qui concerne sa jouabilité. Cela ne nous a pas empêché de charger fébrilement la disquette. Pour les non-initiés, *Thunder*

Blade est un coin-op époustouflant qui fait fureur dans les salles d'arcade. Le joueur dirige un hélicoptère à travers un parcours infernal. Bon, c'est vrai, le thème n'est pas nouveau mais quand on voit *Thunder Blade* (version arcade) pour la première fois, on est tout de suite conquis! Facilement maniable, l'engin de mort évolue dans un décor en 3D qui n'a pas encore son équivalent dans le domaine ludique de l'informatique. Que ce soit en vue à la verticale (aérienne) ou à l'horizontale (hélicoptère en vue arrière), l'effet de perspective est saisissant! Sur la version ST, rien ne manque, tous les niveaux sont présents. Bien sûr, il y a quelques couleurs en moins mais c'était inévitable. Joystick en mains, on se lance à l'assaut du premier niveau. Vue aérienne, l'hélicoptère est sur la piste d'envol. Des chars attaquent déjà, ne moisissons pas ici! Décollage... le sol s'éloigne rapidement. Joystick vers l'avant, le doigt appuyé sur le bouton de tir, l'hélicoptère avance tout en crachant missiles et projectiles. Aïe! Les obus et missiles ennemis sont beaucoup trop précis, il faut zigzaguer entre les bâtiments. Ne jamais rester plus d'une seconde au même endroit, ne jamais perdre de vue ces damnés obus. Ça tire dans tous les sens! Bon sang! C'est l'enfer! Allez du calme, cinq

hélicoptères de réserve, c'est suffisant pour une première exploration. Tiens, on quitte la ville et ses « skyscrapers »... Deuxième phase, du premier niveau, on traverse une autre ville (ou la même) avec l'hélicoptère vu de l'arrière. Là encore, on retrouve des chars et également des hélicoptères qui fondent sur vous à toute vitesse!



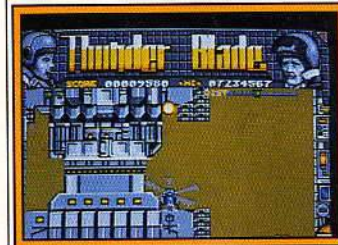
Un des plus beaux niveaux.



Les nerfs du joueur mis à l'épreuve.



La titanesque fusée!



Un monstre mécanique sur chenilles.



Thunder Blade by night!



Face à une formidable armada!



Le dernier niveau : superbe!

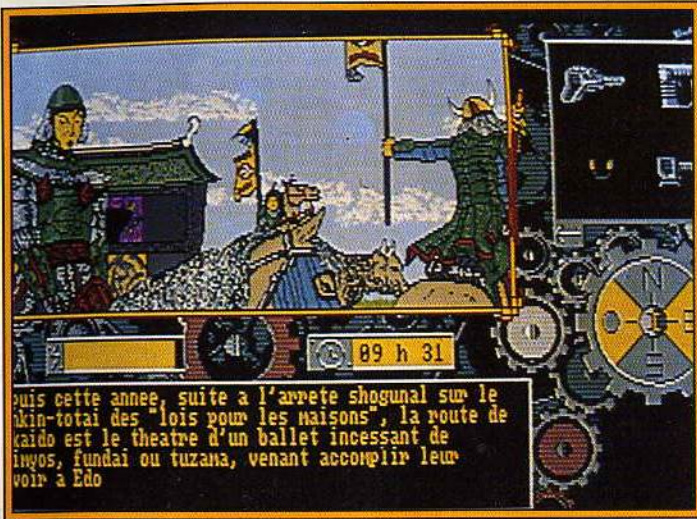


Des heures de lutte intense sont nécessaires pour atteindre ce niveau! De véritables kamikazes! La tactique du zigzag entre les bâtiments paie une fois de plus. Surtout ne pas se laisser impressionner par les terribles explosions! Zut! Un hélicoptère de perdu! On quitte la ville avec soulagement et en route pour la troisième séquence du premier niveau : le destroyer. Arrêtons-là les descriptions, les photos d'écran que nous vous présentons parlent d'elles-mêmes. La sortie de ce logiciel est prévue pour début décembre 1988.D.B.

Les Portes du Temps

Vous voyagez dans le temps et tuez votre arrière grand-père âgé de six mois. Qu'advient-il de vous ? Les premières images de leur premier jeu nous avaient plu. L'équipe doublement jeune de Legend Software (une fois jeune

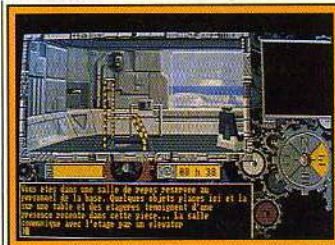
sion. Au Japon, nous apprenons que « depuis cette année, suite à l'arrêté shogunal sur le sankin-totai des lois sur les maisons, la route



Les durs rapports humains du Japon Impérial, prétextes à douces images.



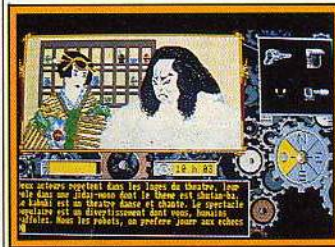
Palais incas, massifs et pas laids.



Un futur qui ne fait pas envie.



Le Fuji-Yama (ou Fuji-San) 3776 m.



Jugement inhumain sur le Kabuki.



L'eau froide d'un lac écossais.

car elle est née il y a quelques mois, ensuite car ses membres ont entre seize et vingt et un ans) nous a présenté une version pas entièrement terminée mais jouable du logiciel. Le scénario résulte de trois à quatre mois de travail. Une patrouille spatio-temporelle doit aller récupérer dans le passé des irresponsables susceptibles de provoquer des catastrophes en contaminant nos ancêtres. Les huit auteurs, dont quatre graphistes, tiennent à restituer fidèlement les ambiances des différentes époques : dessins et légendes témoignent de ce souci de préci-

de Tokaido est le théâtre d'un ballet incessant de daimyos, fundai ou tuzama, venant accomplir leur devoir à Edo ». La rage documentaire des auteurs se sent dans la qualité de l'épisode inca. Certes

les archives de nos bibliothèques restent muettes sur l'art de vivre durant la préhistoire au Kenya, à plus forte raison sur notre futur proche. Pour l'épisode écossais, les auteurs se sont accordés la licence de décrire un univers teinté d'heroic fantasy. L'analysteur syntaxique accepte un français correct. « Dirige-toi vers l'Ouest et examine la belle armure » : vous changez de pièce et plongez dans la contemplation de l'armure, superbement dessinée, qui trône dans un des détours du château écossais. La progression devrait reposer sur des étapes cohéren-

tes avec le mouvement général du scénario, comme avec le contexte historique. Il est vrai qu'en quatre disquettes et près de deux cents écrans, les difficultés artificielles ne sont pas de mise. Le temps se déroule à raison d'un quart d'heure pour une minute réelle. La musique concourt à l'ambiance. Pas d'animation en revanche, sauf une intelligente utilisation des effets de cycle de couleurs. Tous les écrans ou presque intègrent une eau qui coule et scintille au soleil, une flamme... Détails qui font vibrer l'atmosphère. D.S.

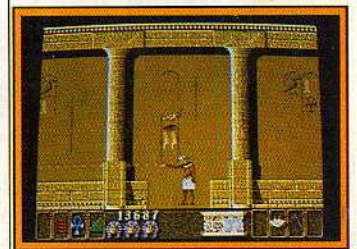
Eyes of Horus

Basé sur une légende égyptienne, voici un jeu d'arcade/aventure signé Logotron.

Puissant et bon fut le Dieu-Roi Osiris « celui qui est sur le trône », « l'être perpétuellement bon » et aimé de toute la Terre. Mais le succès de certains dieux ne fait pas forcément le bonheur des autres. Seth, dieu du désordre et de la violence, jaloux de son demi-frère Osiris, décida de le tuer. Comment Seth parvint-il à enfermer Osiris dans un coffre en bois ? La légende ne le dit pas, toujours est-il que c'est dans cet état qu'Osiris fut jeté dans le Nil. Fort heureusement il y a un dieu pour les... dieux. Osiris fut repêché des eaux à Byblos par Isis, sa femme. Épuisé, mourant, Osiris eut le temps de concevoir (si, si) avec Isis leur unique enfant : Horus. Finalement Isis ramena le corps de son défunt mari en Egypte. Hélas, Seth découvrit la tombe secrète et dépeça la dépouille d'Osiris en quatorze morceaux qu'il dispersa dans tout le pays. Par la suite, Horus fit le serment de venger son père après avoir récupéré les morceaux de son cadavre. La légende ne raconte pas le dénouement de l'affrontement entre Horus et Seth.

Logotron comble cette lacune avec *Eye of Horus*, qui vous fera revivre le terrible combat. Ce jeu d'arcade/aventure aura pour cadre les superbes tombes de l'Égypte antique. Le joueur aura la possibilité d'incarner Horus ou Isis afin d'explorer les quarante-cinq passages et pièces qui constituent le labyrinthe. Retrouver les quatorze morceaux d'Osiris avant d'affronter Seth, tel est votre objectif. Ce dernier fera tout pour

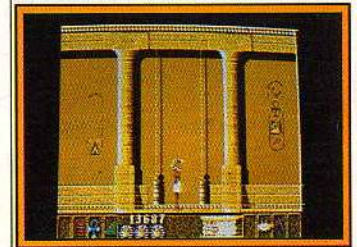
vous éliminer avant que vous n'ayez les moyens de le tuer. Son pouvoir est si grand que les hiéroglyphes s'animent quand il est dans les parages ! Ce n'est pas



Horus s'apprête à change de niveau.



L'énergie jaillit des mains d'Horus.



Seth n'est pas loin, la mort aussi ! tout, en certains endroits du labyrinthe, Seth a le pouvoir de rendre ces hiéroglyphes animés, particulièrement agressifs à votre endroit ! Vos pouvoirs et moyens de défense sont dignes de la divinité que vous êtes. Horus peut se ▶

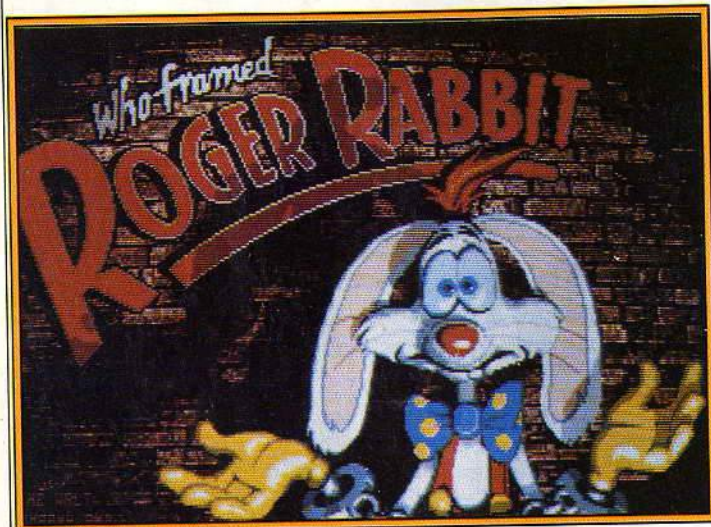
transformer en oiseau et lancer des boules de feu. Il peut également utiliser les charmes et amulettes qu'il trouve ça et là. Réflexes et self-control seront nécessaires

pour venir à bout de cette aventure/arcade qui nous est promise pour le début de l'année 1989 sur ST, PC, et Amiga.

Dany Boolauck

Who Framed Roger Rabbit

L'arrivée du lapin fut discrète ! La surprise n'en fut que plus agréable, malgré quelques défauts !



La superbe page de présentation et ses graphismes éblouissants !



Séquence de la course.



On retrouve les héros du film.

Quand l'arrivée d'un logiciel provoque des remous dans toute l'équipe de Tilt, c'est très bon signe. Roger Rabbit a fait l'unanimité, à l'exception de Acidric Briztou (le contraire aurait été étonnant). Bref, passons au vif du sujet, Roger Rabbit reprend les thèmes du film. Roger part à la recherche du Testament de Marvin pour sauver Toontown. Le

joueur doit passer avec succès deux épreuves (course de voitures et recherche du testament dans le night-club) avant d'accéder au Gag Factory. Toutes les séquences sont désopilantes et agréables à pratiquer : un régal ! De superbes graphismes, une animation irréprochable, une qualité musicale rarement entendue sur micro, ce logiciel est un must ! Je ne vous dis qu'une chose : achetez-le sans tarder !

Dany Boolauck

Déchiffrez l'image...

Les images de synthèse sont à l'honneur à la Cité des Sciences de la Villette où se tient jusqu'au 8 janvier 1989 l'exposition « Image calculée ». Elle retrace l'histoire de ce domaine particulier de l'informatique qui connaît, depuis une décennie, un essor prodigieux. L'industrie mondiale de l'imagerie électronique croît au



Le stylo est l'élément de saisie du digitaliseur 3D.

rythme de 40% par an en raison de la très forte demande de la part du secteur audiovisuel : génériques de télévision, spots publicitaires et, bien sûr, le cinéma. Mais, l'image numérique intéresse également d'autres secteurs tels que l'enseignement assisté par ordinateur, la recherche scientifique et l'armée.

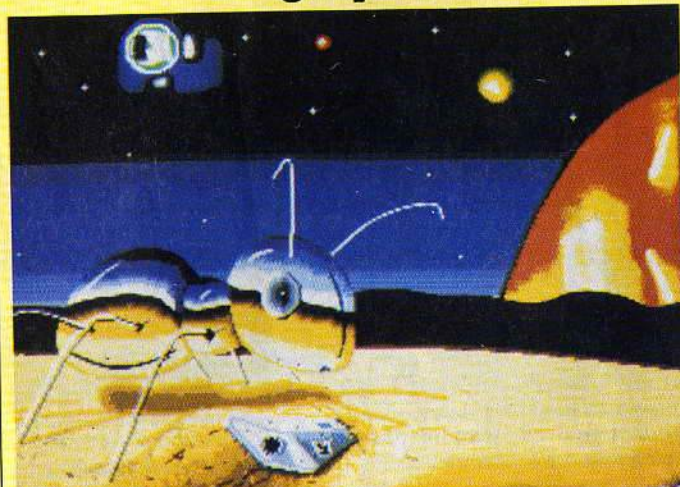
Comment se fabrique une séquence d'images de synthèse, quels sont les outils mis à la disposition des créateurs et quelle sont, au bout du compte, les applications pratiques ? Autant de questions qui trouvent des réponses concrètes, c'est-à-dire en images. Le visiteur peut aussi s'exercer au maniement puisque une batterie de six ordinateurs fonctionne en libre-service. L'expo commence par une succession d'écrans montrant les étapes de la création du générique du journal de TF1 : de l'ébauche sur papier au résultat final, en passant par la



En haut : image générée par facette. En bas : méthode ray-tracing

mise en place des éclairages, le choix des perspectives, etc. Après quoi, je m'installe devant l'un des postes de travail qui se résume à

Le graphiste



Didier Brunn, 22 ans, graphiste professionnel, a réalisé cette image sur un Atari 520 ST avec Spectrum 512. Le dessin a presque entièrement été effectué sous la loupe, point par point. Un patient travail de fourmi !

un pupitre de saisie et un moniteur couleur. La manipulation est simple : le clavier traditionnel est remplacé ici par un pupitre. Il comprend une manette type joystick et un bouton de validation. La première étape consiste à choisir un des six objets affichés à l'écran. J'hésite entre la paire de lunettes, la chaise et l'avion, et, finalement, j'opte pour ce dernier. Pour le moment, il est représenté en mode filaire.

Le logiciel me demande ensuite de le déplacer à l'aide de trois boutons placés sur le pupitre. Pourquoi trois ? Ils correspondent chacun à un axe géométrique x, y et z puisque nous travaillons en trois dimensions. Quelques essais suffisent à retourner l'appareil qui se retrouve sur le dos pour la plus grande joie de mon voisin immédiat qui a réussi, lui, à renverser celle de l'écran. Le mode filaire représente les objets en fil de fer : ils sont transparents. But de l'étape suivante : colorier les différentes facettes. En manœuvrant la manette, je choisis une des cinq pastilles de couleur, et aussitôt, les ailes deviennent jaunes. La

séance se termine lorsque toutes les parties sont recouvertes.

Mais ce n'était qu'un hors-d'œuvre, histoire de se mettre en appétit. Le plat de résistance, c'est la « bibliothèque » de films stockés sur vidéodisque. Il faut compter une bonne heure pour espérer les visionner tous puisqu'il y en a une bonne cinquantaine ! L'ensemble est organisé autour de trois thèmes : courbes et espace, texture et matière, processus et mouvement. Mais finalement, peu importe cette subdivision car les séquences présentées plongent dans le rêve. Une main tient un œuf et le lance en l'air. La coquille s'effrite lentement et laisse apparaître l'ébauche d'une tête humaine dont les traits s'affinent. Le décor change : l'œuf se retrouve à l'intérieur d'un écran de télévision qu'il traverse pour venir se reposer délicatement dans la main de l'homme. Son visage est celui qui est apparu au début. De l'œuf à la poule, il n'y a qu'un pas : ainsi, une autre séquence, intitulée « la vision d'une poule », s'enhardit à reproduire ce que voit la bête.

Le décor représente un salon d'appartement. La poule se dandine au gré de son humeur puis semble intriguée par une prise de courant. Pour nous, humains, une prise électrique se réduit à deux petits trous insignifiants tandis que la poule observe deux immenses tunnels. Qui s'y frotte, s'y pique. Elle n'est pas au courant qu'il y a du courant. Clash.

Maintenant je deviens une mouche collée au plafond. La pièce est déformée. Toutes les lignes de perspectives se tordent en courbes. Vertige. Je me mets à voler dans tous les sens en suivant une trajectoire de lignes brisées. Observez donc comment les mouches se déplacent : elles ne négocient jamais les virages en souplesse ! Le fauteuil m'arrive dessus à grande vitesse ; looping, et je fonce vers le plafonnier. Les images sont d'un réalisme surprenant même si elles présentent un aspect qui évoque le dessin animé.

Changement d'échelle : me voici à bord d'une fusée en orbite au dessus de Los Angeles. La baie semble minuscule. Elle est à peine

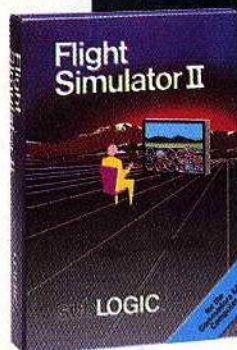
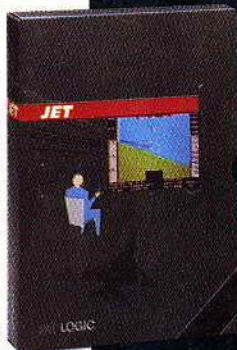
plus grande qu'une virgule au milieu d'une page. Manettes en avant, je pique du nez. Quelques secondes plus tard, la fusée survole les flots puis la baie et poursuit sa route vers l'intérieur des terres. Désert et montagnes. Les détails s'accroissent. Je distingue parfaitement chaque pliure de terrain car je suis maintenant à quelques mètres du sol. Encore plus près et je ne vois plus qu'un gros carré sur l'écran. En fait, je viens d'atteindre la limite de précision de la base de données. Techniquement, cette animation a été réalisée à partir d'une photo satellite de la région de L.A. Grâce au relevé topologique, à l'aide de courbes de niveau, la hauteur de chaque point de la carte a été stockée dans la mémoire d'un gros ordinateur. Un chiffre : la taille de la base de données représente l'équivalent de 1 300 000 pages de texte au format de poche ! La performance est d'autant plus impressionnante que, là encore, le réalisme est poussé : le relief du terrain, en couleurs a un aspect naturel.

Suite page 40

et dans les meilleurs points de vente.

mac

Disponible dans les FNAC



JET

Un simulateur de chasse de super qualité et qui s'est déjà vu décerné le prix du meilleur simulateur. Des missions d'une beauté saisissante avec combats basés sur mer complémentent de multiples scénarios de combats basés sur terre. Jet vous permet aussi d'explorer le monde des Scenery Disks de SubLOGIC à la vitesse de la lumière!

FLIGHT SIMULATOR (SIMULATEUR DE VOL)

Presque 1,5 million exemplaires de ce programme de simulation de vol de premier choix ont déjà été vendus. Compatible avec les Scenery Disks de SubLOGIC.

Disponible dès maintenant avec une documentation française et distribué en France à un prix très compétitif sur les machines suivantes: IBM PC*, Commodore 64/128, Atari ST, et Amiga.

SubLOGIC est une société qui se consacre à la production de simulateurs de vol les plus sophistiqués. Nos publicités "Flight Notes", à paraître prochainement, vous donneront une description détaillée des produits et projets actuel de SubLOGIC.

* Version IBM PC vendue par Microsoft Corporation.

DISTRIBUÉ PAR



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
tél: 16 (1) 48 98 99 00

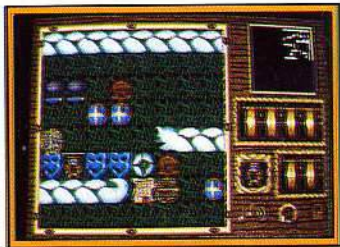
subLOGIC

35 Piccadilly
Suite 101-110
London W1V 9PB
GREAT BRITAIN

Double Dragon, International Karate Plus, Castle Warrior...

C'est la folie ! Des nouveautés nous arrivent en grand nombre.
L'avalanche des titres pour les fêtes de fin d'année commence.

Affûtez vos joysticks,
vous en aurez besoin, les softs que nous vous présentons sont superbes !
Ces previews vous permettront sûrement de choisir vos cadeaux de Noël !



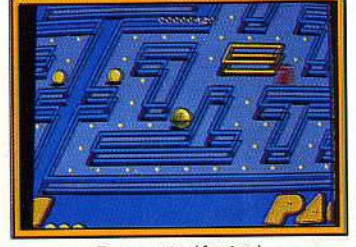
Xor (Amiga)



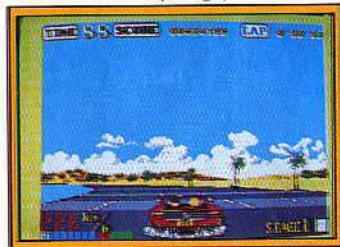
Thunder Blade (C 64)



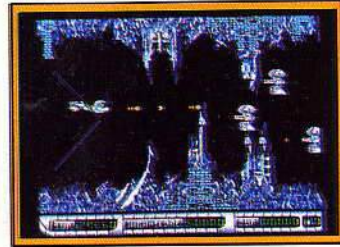
Star Blast (ST)



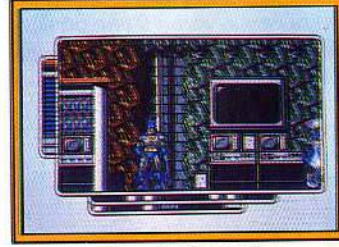
Pacmania (Amiga)



Outrun (Amiga)



Batman (ST)



Denaris (Amiga)



Shuni (CPC)



Double Dragon (Sega)



Risk (PC)



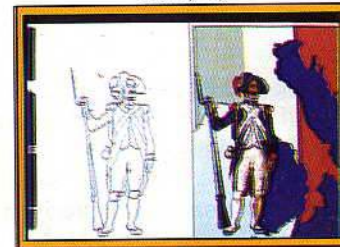
California Games (ST)



Led Storm (ST)



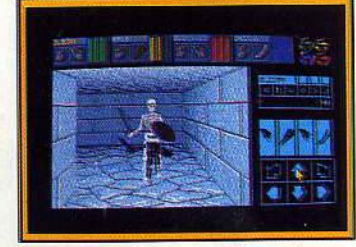
Phaser One (CPC)



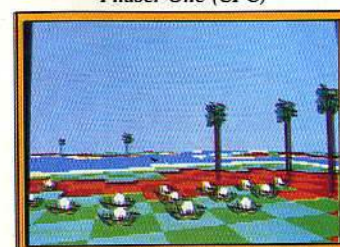
1789 (MSX 2)



No Excuses (ST)



Dungeon Master (Amiga)



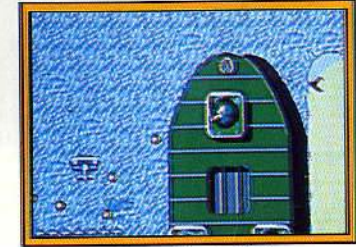
Archipelago (ST)



Blazing Barrels (ST)



Double Dragon (ST)



Flying Shark (ST)

BRITISH TELECOM : au moment où vous aurez ce numéro de *Tilt* entre les mains, **Flying Shark**, un shoot-them-up, sera (en principe) déjà disponible sur ST, C64 et Spectrum. Même label, même date de sortie pour **Blazing Barrels**, un jeu d'action qui a pour cadre une petite ville du Far West.

MBC : après le *Manoir de Frozarda* et *Mike et Moko*, voici **Shuni**, un jeu d'aventure à deux joueurs comportant une séquence arcade (un casse-briques). Sa sortie sur CPC est prévue pour février 1989. Continuons avec **Phaser One**, un jeu de plates-formes sur CPC qu'on nous annonce pour février 1989. Terminons, pour les produits MBC, avec un jeu qui sort sur MSX2! Son titre : **1789**, un jeu d'aventure sur la Révolution française. Ce logiciel sera disponible début 1989.

US GOLD : **California Games**, un titre très attendu, sortira sous le label Epyx/US Gold. Cette simulation sportive est prévue sur ST pour fin novembre. **Thunder Blade**, dont vous pouvez lire

l'avant-première (version ST) dans ce numéro de *Tilt*, sort également sur C64.

Sa sortie est prévue pour début décembre 1989.

SEGA : du nouveau pour cette console avec **Double Dragon** et **Gole Vellius** ;

VIRGIN SOFTWARE sort, sous le label Leisure Genius, une version micro du célèbre jeu de société **Risk**. Sortie prévue fin décembre sur PC.

GO présente sur ST un jeu d'action nommé **Led Storm**, dont la sortie est prévue pour décembre 1988. **Denaris** (ex-Katakis) nous arrive bientôt (janvier) sous le label GO/Rainbow Arts. Ne manquez pas le test de ce superbe shoot-them-up sur Amiga dans le prochain *Tilt*!

OCEAN nous offre bientôt avec **Opération Wolf**, un jeu qui a pour héros le fameux Batman. Sortie en décembre sur ST et C64.

MEDIAGENIC sort enfin **International Karate +** sur ST! Il est superbe! Test dans le prochain *Tilt*.

PSYGNOSIS annonce pour ce mois-ci la sortie sur ST de **Menace** et **Chrono Quest** sur Amiga.

DELPHINE SOFTWARE : le travail sur **Castle Warrior** progresse à grands pas mais sa sortie sur ST et Amiga est prévue pour début 1989. Patience!

EXXOS : ça y est! **Purple Saturn Day** est terminé! On en possède une version complète, ce qui nous permet de vous annoncer le test dans le prochain *Tilt*.

ARCANA nous présente un sympathique jeu d'action nommé **No Excuses**. Sortie imminente sur ST.

ELECTRONIC ARTS : **Neuro-mancer** devrait déjà être disponible fin novembre. Ce jeu de rôle, signé Interplay, va faire un tabac chez les possesseurs de C64. Test dans 15 jours! **Grand Prix Circuit**, une simulation de course de F1 sera disponible sur PC et C64 en décembre.

LORICIELS adapte **944 Turbo Cup** sur Amiga, CPC et Thomson.

Toutes ces versions sont déjà

sur les rayons des boutiques. FTL : **Dungeon Master** est enfin sur Amiga! J'en connais qui vont passer des nuits blanches! Mieux, **Dungeon Master II**, « *The Return of Chaos* » sera disponible fin novembre sur ST! GRAND SLAM : les versions ST et Amiga de **Pacmania** sont déjà en vente.

Précipitez-vous pour les acheter, elles sont superbes.

US GOLD : **Outrun** est dorénavant disponible sur Amiga! A vos joysticks!

DOMARK vient tout juste d'adapter **Return of the Jedi** sur ST. LOGOTRON revient à la charge avec **Xor**, un jeu d'arcade sur Amiga. **Star Blast**, est un jeu d'arcade en 3D avec des graphismes pleins sur ST sera disponible début 1989.

Archipelago est un superbe jeu très original, doté d'un scrolling multidirectionnel impressionnant.

Sortie de la version ST prévue pour mars 1989.

Dany Boolauck et Alexandre Zenou

Loricels

SIMULATION AVENTURE ACTION

**POUR ATARI ST
AMSTRAD CPC
IBM PC ET
COMPATIBLES**

Suite de la page 37

PIXIM

La première conférence annuelle sur l'Image Numérique s'est tenue du 24 au 28 octobre à la Grande Halle de la Villette. Cette nouvelle manifestation (avec les salons Imagina et Paragraph) vise un double objectif : d'une part, transmettre les savoirs en organisant des rencontres professionnelles et un colloque international où le gratin scientifique vient puiser et livrer l'état de ses recherches ; d'autre part, présenter les nouveaux matériels et logiciels. Pour donner la mesure du caractère extrêmement pointu des sujets abordés, citons parmi les moins abscons : algorithme de diamètre optimal dans R3 ou encore algorithme tampon de profondeur, à balayage parallèle, à charge répartie pour l'hypercube iPSC. L'intitulé du

suivant étant irrésistible, nous vous le livrons brut : interface orientée objet pour la manipulation de formes codées au moyen de régions (?). Comme quoi, on a beau dire, l'infographie, ça rigole sec ! Pour en revenir à des nourritures plus terrestres, nous avons vu le digitaliseur 3D de la société Idessa. C'est une sorte de stylo relié à un Macintosh II. On le promène sur un volume dont la taille maximale ne doit pas dépasser cinq cents décimètres cube. L'objet est posé sur une surface magnétique. L'écran affiche en direct la représentation spatiale correspondante. Miraculeux ! Au détour de quelques stands, les stations de travail Apollo bombaient leur torse devant les ricannements des stations graphiques Tektronix.

Mes yeux s'embrouillent et j'appuie machinalement sur un autre bouton pour m'abreuver d'autres nouvelles images. En effet, vertu du vidéodisque oblige, on est libre de voir ce qu'on veut, quand on veut, sans attendre. Les films sont projetés sur des écrans de moniteurs reliés à des vidéodisques. Devant soi, cinq boutons permettent de sélectionner un film. Cette partie de l'expo porte le nom de bibliothèque. Elle est conçue pour rapprocher les images d'hier et d'aujourd'hui. Chaque écran est placé au centre de présentoirs.

Ainsi, pour illustrer le thème « courbes et espaces », on découvre de très vieux précis de géométrie descriptive dont certaines éditions datent du XVIII^e siècle. Les pages sont remplies de croquis et d'équations impénétrables pour le néophyte. Mentionnons la présence d'articles divers et variés : un télécran, une sphère céleste iranienne du XVII^e siècle, une molécule articulée en bois peint, une carte de France, une maquette de Citroën BX, etc. Ceux qui veulent vraiment en savoir plus sur la fabrication des images peuvent assister aux démonstrations (trois par jour) effectuées par des infographistes professionnels. Ils opèrent sur des stations de travail Bull SPS7 300, machines à classer dans la catégorie des mini-ordinateurs. Ils disposent d'un petit disque dur de 300 méga-octets et travaillent en mémoire virtuelle. Selon les dires

du préposé, les performances de cette machine sont semblables à celles d'un Macintosh II. Il explique à l'aide d'exemples, les notions de base de la modélisation d'objet et de l'animation. Et il faut voir à quelle vitesse, ces spécialistes fabriquent une image !

Ivan Roux

Un micro aux commandes

Après s'être employée à la mise au point de cockpits de commande complets faisant du logiciel

Flight Simulator un véritable outil de formation pour aéroclubs (*Tilt* n° 53 p. 22), la société Reneco invente aujourd'hui une nouvelle application des simulateurs de vol sur micro-ordinateur : l'initiation à l'aéromodélisme.

Pour moins de 1 000 F, le boîtier de commande Ashelcom permet en effet à tout utilisateur des logiciels *Flight Simulator* et *3D Helicopter Simulator* — qui doivent être dans ce cas utilisés en mode de visualisation externe — de se placer dans les conditions de pilotage d'appareils radiocommandés. L'Ashelcom est d'ailleurs fabriqué à partir d'un véritable boîtier de radiocommande. On y retrouve les deux manches actionnés par les pouces ainsi que les « trim », curseurs assurant un dosage très précis de l'action des commandes. Avec le logiciel *Flight Simulator*, la manette de gauche agit sur l'empennage tandis que celle de droite contrôle les gaz et actionne les ailerons. Reneco n'a pourtant pas poussé l'analogie avec les boîtiers de radiocommande jusqu'à supprimer tout câble de liaison ! Celui de l'Ashelcom se raccorde simplement aux prises pour joystick de la carte de jeu IBM.

L'intérêt de ce produit sautera aux yeux des infortunés amateurs d'aéromodélisme ayant anéanti aux premiers tours d'hélice des mois d'économies et de travail patient. L'Ashelcom permettra en particulier au débutant de se familiariser avec un piège redoutable : l'inversion du sens des commandes lorsque les appareils arrivent de face...

Jean-Philippe Delalandre



L'Ashelcom : le pilotage sur micro...

Des micros au café

Les adaptations vous connaissez : un jeu d'arcade connu devient un programme sur micro. Et voilà maintenant l'inverse...

Connue de tous les amateurs de jeux sur micro-ordinateurs, la société Loricels se lance dans de nouveaux créneaux. Certes, dirons les observateurs au courant de tous les dessous du petit monde de la micro, la diversification de Loricels n'est pas chose nouvelle. La société de Rueil possède déjà une firme associée éditrice de produits professionnels : Priam. Cet éditeur du traitement de texte *Evolution* est directement lié à Loricels. Toutefois, le tournant annoncé est de taille. Il s'agit de s'imposer sur un marché tenu par un quarteron d'entreprises japonaises et américaines : les bornes d'arcade !

Oui, vous avez bien lu, Loricels va prochainement introduire des jeux de café issus de ses équipes de développement. On imagine aisément que percer sur ce marché, aux mains de géants tel Sega, Nintendo et autres, pose de nombreuses difficultés pour une entreprise comme Loricels. C'est pourquoi une approche « décalée » a été choisie. Le but n'est pas de faire des jeux à l'image de *Thunder Blade* ou *Out Run* qui ne représentent qu'une part marginale du marché des bornes d'arcade. Du fait du prix particulièrement élevé de ce type de systèmes (de l'ordre de 250 à 300 000 F), leur rentabilité n'est envisageable que dans des lieux à fort débit. Autrement dit, dans des villes d'importance comme Paris, Lyon, Marseille, etc. Les jeux que l'on trouve dans ces villes petites ou moyennes et même dans les cafés de certaines grandes cités sont d'un prix plus faible. C'est ce marché que vise Loricels. Actuellement, une borne d'arcade relativement simple est proposée aux alentours de 30 000 F. La firme de Rueil proposera donc les siennes à environ 12 000 F ! Une telle différence de prix trouve sa source dans la structure interne des consoles. Les modèles venus du Japon possèdent des cartes

électroniques, une intelligence embarquée, de niveau technologique élevé et d'un coût de revient en rapport... Sans trop sacrifier à la qualité, Loriciels parvient à réduire ces coûts. Ils utilisent une partie matérielle issue de la fabrication en très grande série et dont le prix est conditionné par les économies d'échelle réalisées par un grand industriel de la micro. Ne vous fions pas plus saliver : le secret de Loriciels est d'utiliser un Amiga 500! Oui, vous avez bien lu : les consoles Loriciels sont architecturées autour d'Amiga 500 légèrement modifiés et disposant d'un disque dur. Les développements des programmes ne posent aucun problème. Les équipes de Loriciels connaissent déjà la machine. De plus, les jeux proposés sont directement issus du catalogue classique Loriciels. Ainsi, les deux premiers titres mis en place seront *Space Racer* et *Turbo Cup* dans des versions revues et corrigées. Il n'en reste pas moins que ces programmes sont d'ores et déjà rentabilisés, ce qui se ressent aussi sur le prix de revient de la

borne d'arcade. Pour parvenir à ses fins (8 000 consoles écoulées la première année), Loriciels a passé un accord avec une société nommée Néo. Cette dernière s'occupe de la réalisation et de l'étude de la partie matérielle de la console ainsi que de la distribution. Pour sa part, Loriciels se concentre sur les développements logiciels. Toutefois, le prix de base n'est pas le seul argument de ces si originales consoles. Lors de la venue d'un nouveau titre, les possesseurs de consoles « Made in Japan » se voient proposer un échange de carte électronique, ce qui se traduit par une facture d'un montant non négligeable. Avec les consoles à base d'Amiga, il n'en est rien : il suffit d'écrire le programme sur le disque dur. Résultat : pas de stock, un service après-vente simplifié, des coûts de maintenance compressés dont l'effet est parfaitement calculable par l'exploitant. Ces arguments permettront-ils à Loriciels de s'imposer sur le marché du Coin Op? On a du mal à ne pas y croire...

Mathieu Brisou

Scanners en vue

Spécialiste du scanner, la société Cameron continue à développer sa gamme de produits...

La société Cameron annonce la venue d'un nouveau Handy Scanner : le type 4. Fonctionnant sur Amiga, PC et compatibles ainsi qu'Atari ST, il est commercialisé à 2 990 F HT et remplace le Handy Scanner type 3. Il permet la numérisation d'un signal en 200, 300 et même 400 dpi selon seize niveaux de gris. Il est livré avec les programmes *Handy Painter* (digitalisation) et *Handy Reader* (reconnaissance de caractères). Ce dernier subit d'ailleurs d'importantes modifications. Il propose un mode nommé « Read & Teach » qui permet de stopper le programme en cours de route lorsqu'un mot laisse un doute et ce, afin de le corriger en direct. De plus, ce mode apprend à l'ordinateur à reconnaître des mots ou symboles complexes. Enfin, le nouveau *Handy Reader* propose

un taux de reconnaissance plus élevé que sur les précédentes versions. Pour sa part, *Handy Painter* propose une fenêtre miniature qui facilite le positionnement des images scannées les unes par rapport aux autres. Autre perfectionnement : la possibilité d'enregistrer les images en mode compressé afin d'économiser de la place sur les disquettes.

Enfin, en ce qui concerne les ordinateurs de type PC ou compatibles, signalons la venue d'une nouvelle carte d'interface compatible avec tous les scanners Cameron, qu'ils soient de type Handy Scanner ou bien Personal Scanner. Capable de prendre en charge des scanners 400 dpi, elle se distingue par sa faculté à reconnaître automatiquement le scanner mis en œuvre. D'autre part, elle se révèle plus rapide que l'ancienne. Pour conclure, soulignons que certaines rumeurs font état de la venue d'un Handy Scanner type 5 pour début 1989. Nous ne connaissons pas les caractéristiques techniques de ce modèle mais nous vous tiendrons au courant... Mathieu Brisou

Loriciels®

MATA HARI

ESPIONNAGE CHARME ACTION

**POUR ATARI ST
AMSTRAD CPC**

Interview

Peter Doctorow

Editeur de taille moyenne outre-Atlantique, Accolade a une assez bonne réputation en Europe. Peter Doctorow explique pourquoi...



Peter Doctorow, vice-président d'Accolade, est venu tout spécialement des États-Unis à l'occasion du PC Show de Londres. Nous en avons profité pour le rencontrer et le soumettre à un interrogatoire en règle.

— **Tout d'abord parlez-vous d'Accolade.**

— Accolade a été créée en 1984 par Alan Miller et Bob Whitehead, deux célèbres programmeurs qui étaient cofondateurs d'Activision. Aux États-Unis, Accolade emploie environ quarante personnes dont un tiers travaille au développement des logiciels.

— **Est-ce que tous vos programmes sont réalisés par vos propres développeurs ou faites-vous appel à des free-lance ?**

— Nous travaillons beaucoup avec des free-lance. *Test Drive*, par exemple, a été réalisé par une équipe extérieure. La proportion se situe aux alentours de 30 % de réalisations par nos propres développeurs, pour 70 % par des free-lance. Nos développeurs travaillent essentiellement sur PC et C64 ; en revanche les graphismes de tous nos logiciels sont d'abord réalisés sur Amiga et ensuite nous faisons des conversions sur les autres formats. Il nous paraît très important de pouvoir utiliser les grandes capacités de cette machine en ce domaine.

— **Pouvez-vous nous décrire le marché américain ?**

— Chez nous, les PC arrivent largement en tête puisqu'ils représentent 40 % du marché, ensuite vient le C64 qui se porte encore très bien et qui représente 25 %. Non seulement le parc est très important depuis longtemps, mais cette machine continue à se vendre très honorablement dans notre pays. En troisième position, on trouve l'Apple GS qui remporte un honnête succès, principalement auprès des plus jeunes utilisateurs.

— **Voilà une situation bien différente de celle de l'Europe. Ici, les PC sont bien moins importants, le C64 est nettement en perte de vitesse et on a du mal à imaginer les jeunes achetant un GS qui coûte très cher dans notre pays. En revanche, l'Amstrad tient très bien le coup, mais vous ne parlez pas du ST, ni de l'Amiga, qui font actuellement une importante progression dans toute l'Europe. Comment expliquez-vous cela ?**

— Tout d'abord l'Amstrad n'a jamais réussi une percée aux États-Unis et cette machine est totalement inconnue chez nous. Après un bon départ le ST s'est rapidement écroulé et maintenant il ne représente que 2 % du marché. Maintenant l'Europe est devenu l'objectif principal d'Atari. Quant à l'Amiga il se porte un peu mieux que son concurrent, mais sans réaliser un gros score puisqu'il se situe à 5 %. Il devrait, sans doute, occuper une place plus importante, mais la faute en revient à Commodore qui n'a pas su vendre son nouveau produit aux USA. Tout d'abord ils ont longtemps hésité à se positionner sur le marché du jeu ou sur celui du semi-professionnel. En revanche, Commodore a réalisé un bien meilleur travail en Europe.

— **Les Américains ont souvent la réputation de ne considérer que leur propre marché et de se désintéresser du reste du monde, est-ce votre cas ?**

— Absolument pas. Le marché européen est très important pour

nous. Du reste, pris dans son ensemble, il représente presque autant que le marché américain. Bien sûr, nos programmes sortent généralement d'abord sur PC, C64 puis GS, mais nous réalisons ensuite des conversions sur les formats populaires chez vous. Pour l'Europe nous faisons des versions sur ST et Amiga, sur Spectrum pour l'Angleterre et Amstrad pour la France.

— **Nous nous trouvons dans les locaux d'Electronic Arts qui est votre distributeur. Êtes-vous satisfait de cette situation ?**

— Nous avons notre propre distribution aux États-Unis, ainsi qu'au Japon. Mais pour l'Europe nous avons choisi Electronic Arts pour distribuer nos produits et nous sommes très satisfaits de leur travail.

— **Electronic Arts est l'un de vos principaux concurrents aux USA, est-ce que le fait qu'il vous représente en Europe ne vous pose aucun problème ?**

— Nous n'avons aucun problème avec E.A. et, du reste, ce type d'arrangement se pratique couramment dans notre profession comme dans d'autres. D'autre part nous avons chacun des types de programmes différents. Par exemple, *Test Drive* et *Ferrari Formula One*, bien qu'étant des simulations de courses automobiles sont très différents et ne se concurrencent pas vraiment.

— **Quels nouveaux programmes allez-vous publier prochainement ?**

— Tout d'abord quelques simulations sportives : *Serve and Volley* (un tennis très réaliste), *Rack'em* (un billard en 3D), *Fast Break* (un basket qui oppose deux équipes de trois joueurs), *TKO* (un programme de boxe assez technique) et *Grand Prix Circuit* (simulation de course auto réalisée par l'équipe qui a fait *Test Drive*). Ensuite nous comptons publier deux programmes d'un autre genre : *F-86* (c'est le premier avion à avoir brisé le mur du son, et cette simulation vous fera tenir le rôle de pilote d'essai) et *Steel Thunder* (une simulation de char d'assaut). Tous ces programmes sont prévus pour PC, C64 et GS. Plus tard nous aurons des versions CPC, Spectrum, ST et Amiga.

— **Tous les programmes d'Accolade présentent un grand réalisme et un aspect simulation. Peut-on parler d'un esprit Accolade ?**

— En effet, nous cherchons toujours à donner un grand réalisme à nos programmes. Ce sont des simulations, mais nous ne voulons pas pour autant réaliser des jeux trop compliqués pour lesquels il faut lire des notices interminables avant de pouvoir jouer. Nos programmes sont des jeux réalistes qui peuvent se jouer tout de suite et *Test Drive* est un parfait exemple de cette conception.

— **D'autres projets plus lointains ?**

— Oui, bien sûr, mais il est encore trop tôt pour en parler. Nous en présenterons sans doute quelques-uns au salon de Las Vegas en janvier.

Propos recueillis par Alain Huyghues-Lacour

Sur les traces d'Atari

Editeur connu pour sa gamme de logiciels graphiques sur Atari ST, Human Technologies annonce la venue de deux nouveaux programmes : *ZZ-Com* et *ZZ-Lazy Paint*. Le premier est un programme de communication fonctionnant sur l'ensemble de la gamme ST, que ce soit avec modem ou minitel. Outre l'émulation des fonctions élémentaires du terminal des PTT, il est en mesure d'assurer le transfert de fichiers ASCII et connaît le protocole Kermit. De cette manière, il donne accès aux banques de téléchargement proposées par divers serveurs. Son prix est toutefois élevé : il coûte un peu moins de 900 F TTC. Programme de dessin uniquement monochrome, *ZZ-Lazy Paint* fonctionne lui aussi sur l'ensemble de la gamme ST. Il gère une page A4 et permet de travailler en direct en 300 dpi (dot par inch, point par pouce), c'est-à-dire la résolution des imprimantes laser les plus courantes...

Il possède toutes les fonctions courantes sur un Paint et offre en outre soixante-quatre niveaux de gris et trois types de tramages. Il supporte diverses imprimantes neuf et vingt-quatre aiguilles, ainsi que jet d'encre. Bref, il s'agit d'un outil puissant dont le prix est légèrement inférieur à 1 000 F TTC. D'autre part, Human Technologies commercialise deux offres basées sur l'écran A3 pour ST, *ZZ Screen*. Proposée à un peu plus de 47 000 F HT, la Station DAO comprend un *Méga ST2*, un disque dur 20 Mo, une table traçante

LES MILLE ET UN VOYAGES

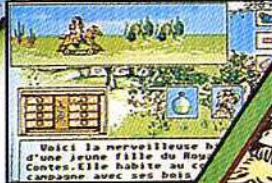
VOIR

LIRE

ECRIRE

ENTENDRE*

SES AVENTURES



logiciel disponible sur ATARI ST; PC et compatibles; THOMSON T08, T08D, T09+; AMSTRAD CPC 6128.

*PHOTOS SUR ATARI ST.

"Ma petite sœur et moi, on aime bien voyager. Mais papa et maman ne sont pas très chauds pour nous laisser partir seuls (j'ai huit ans et ma sœur en a trois!).

Aussi on a trouvé un super logiciel qui nous transporte, depuis notre chambre, vers des univers extraordinaires. On peut voir danser les chaises (et en musique!), lire les aventures du dragon-gardien, décrire et écrire le mariage du marin avec la princesse...

Et puis, après avoir créé nos voyages imaginaires, on peut les rejouer à l'écran ou manuellement avec le mini-théâtre à découper. Et même que notre ATARI ST, i' parle et i' nous raconte tout! Un vrai dessin animé!

Mille et un bisous à CARRAZ EDITIONS". Aurélien, 8 ans.

* Synthèse vocale sur Atari ST. Les mille et un Voyages © CARRAZ EDITIONS 1988

Je désire recevoir une documentation complète sur les logiciels CARRAZ. Coupon à retourner à CARRAZ Editions 46, rue Montgolfier 69006 LYON.

T1-61

NOM _____ PRÉNOM _____
ADRESSE _____ VILLE _____ CODE POSTAL _____
DATE DE NAISSANCE _____ ORDINATEUR (MARQUE & TYPE) _____

DU DESIR DE SAVOIR AU PLAISIR D'APPRENDRE

CARRAZ
EDITIONS

46, rue Montgolfier 69006 LYON - Tél. 78.94.10.31

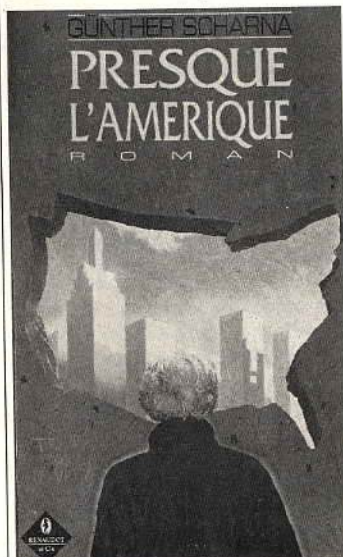
A3, un écran ZZ Screen et un programme ZZ 2D en version 1.3. De son côté, la Station PAO est proposée à un peu moins de 60 000 F HT. Elle est architecturée autour d'un Mega ST4 avec disque dur, d'une imprimante Laser Atari, d'un écran A3 ZZ Screen et d'un scanner ZZ Scan 300 dpi. Le prix comprend un programme de PAO, le programme ZZ Lazy Paint, une formation et la maintenance sur site. On le voit, Human Technologies s'attaque directement au marché professionnel en commercialisant des offres bien plus complètes que celles mises en œuvre par Atari. Etonnant, non ?

Mathieu Brisou.

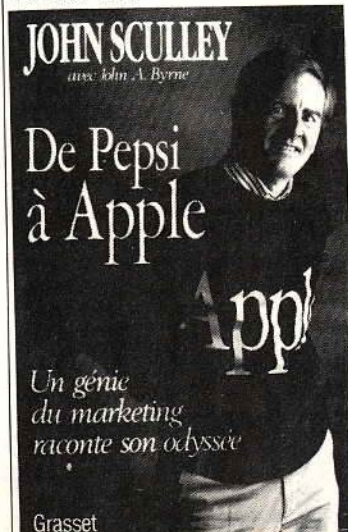
LIVRES ET MICRO

Noël approche et là, deux cas de figure : votre grand-mère, tante, oncle, etc., est définitivement rétif à l'idée de vous offrir un soft ou un abonnement à *Tilt*, ne veut pas vous donner les deux cent cinquante francs qui vous permettraient de vous offrir *Iron Lord* (Hé oui, il arrive) et s'est juré de vous faire lire un livre dans l'année. Deuxième cas de figure : vous avez des tas d'idées de cadeaux qu'on pourrait vous faire (joy, soft, ou même un nouveau micro ou encore un abonnement à *Tilt* — ça, c'est une très bonne idée —) mais, pour les autres, ceux qui n'aiment pas la micro, vous séchez lamentablement.

Une fois de plus, *Tilt* vous sauve : faites-vous offrir ou offrez « LE » livre de l'année, celui qui passionne tous les critiques littéraires



de la presse micro — et ils sont exigeants, je vous jure — et qui est carrément génial. Il s'appelle « Presque l'Amérique », il est édité par Renaudot et Cie Editeurs et ne coûte que 115 F. Et qu'est-ce qu'on dit au monsieur ? Merci Tonton Tilt !



De Pepsi à Apple, un génie du marketing raconte son odyssée.

John Sculley avec John A. Byrne. Ed. Bernard Grasset. 396 pages, 120 F.

« Cher Monsieur Steve Jobs, en faisant des mots croisés, j'ai rencontré la définition suivante : « as American as Apple » ? (??) Je pensais que la réponse était "As American as Apple Computer", mais ma maman m'a dit que c'était : « as American as apple pie. » Le garçon, âgé de six ans et demi, persuadé qu'on ne pouvait trouver meilleur symbole de l'Amérique que les ordinateurs Apple, au point d'oublier l'apple pie, le gâteau aux pommes national, partage en fait l'opinion profonde de John Sculley, l'auteur du livre.

Sculley, vice-président de Pepsi Cola, passe en 1983 chez Apple, à l'appel de Steve Jobs, le fondateur de la firme. En 1985, la crise au sein d'Apple entraîne le départ de Jobs. « De Pepsi à Apple » est un hymne à l'esprit d'entreprise. On y fait beaucoup d'argent mais intelligemment, on a un culte de la firme mais matiné d'une petite dose d'anarchisme (cependant point trop n'en faut).

Le récit veut éviter les ornières des statistiques de progressions triomphantes ainsi que l'autohagiographie (je suis le meilleur, voici pourquoi et comment). Alors Sculley ne nous épargne rien de son déchirement intérieur au moment de licencier Jobs qui

l'avait embauché, il traite des crises d'Apple, des erreurs des autres et des siennes propres.

L'ouvrage se lit sans peine, passe du coq à l'âne sans complexe. Bien des aspects de la micro considérée comme une industrie, bien des anecdotes sur Apple, justifient la lecture de l'ouvrage. Un petit problème : ne nous assaillez pas

(nous la rédaction de *Tilt*) de coups de fil sur la version prochaine du *Mac II* à un million de mégabytes de mémoire centrale (p. 285) : les traducteurs n'ont manifestement pas fait relire leur travail par des informaticiens et semblent parfois s'emmêler les pinceaux dans les ordres de grandeur. Denis Scherer

Atari: du neuf...

Mise au goût du jour de certains périphériques, venue de cartouche pour le XE Game System : Atari prépare la fin d'année. Les très attendus CD Rom et console de travail ne sont pas oubliés pour autant...

Nous vous en parlions il y a peu de temps : le serveur Atari arrive. Toutefois, au moment où nous écrivons ces lignes, nous ne connaissons toujours pas la date de mise en œuvre. D'après nos sources, tout est au point mais Atari ne trouve pas son « Monsieur Serveur ».

Dans ce contexte, on comprend que le lancement soit quelque peu repoussé. La présentation de la déjà célèbre console de travail Atari à base de 68030 devait se dérouler en première mondiale dans notre doux pays de France.

Finalement, ce nouveau produit a été révélé au Comdex qui s'est tenu à Las Vegas du 14 au 18 novembre. On ne connaît pas les raisons précises de ce choix mais nous ne pouvons que regretter cet état de fait...

La venue du lecteur de CD-Rom Atari est de la même manière suspendue. En effet, Atari ne sort pas ce périphérique tant que la partie logicielle n'est pas au point. C'est-à-dire tant que des CD-Rom ne sont pas disponibles. Signalons qu'à l'heure actuelle, quatre sociétés françaises travaillent sur divers projets CD-Rom avec l'agrément d'Atari France.

La finalisation de ces développements devrait intervenir fin 88, début 89. Pour sa part, la filiale germanique de la firme de Jack Tramiel a eu l'idée de réaliser un CD-Rom regroupant tous les programmes vendus par Atari Allemagne. Cette initiative reste toutefois localisée et d'après nos informations, il ne semble pas que la filiale française ait un projet similaire...

Atari France annonce toutefois la venue de deux nouveaux périphériques. Le premier se nomme SMM 810. Il s'agit d'une imprimante matricielle, neuf aiguilles, quatre-vingts colonnes, en tous points similaires à la fameuse star NL 10. Elle remplace l'ancienne SMM 804.

Son prix de 2 850 F TTC est relativement compétitif surtout lorsque l'on sait que la SMM 810 imprime 144 cps (caractères par seconde), en mode listing et trente-six en mode NLQ (Nearly Letter Quality).

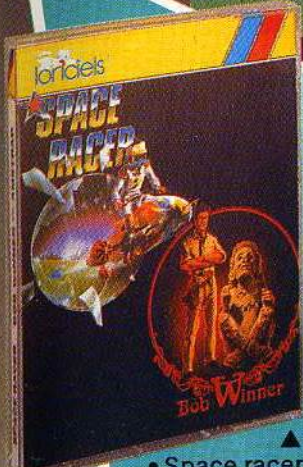
Cette imprimante est d'ores et déjà disponible. Elle a été prétexte à l'élaboration d'une offre « traitement de texte » que l'on peut qualifier de « bas de gamme ». Celle-ci comprend un 1040 ST, un moniteur monochrome, la SMM 810 et le *Rédacteur*, un logiciel de traitement de texte. Le tout est proposé à 7 350 F HT.

Autre périphérique : le disque dur Mégafile 30 remplace le SH 205. Proposé à 4 990 F TTC, il s'avère plus rapide que son prédécesseur mais conserve son aspect. La principale différence réside dans la capacité du disque qui s'élève désormais à 30 Mo contre 20 pour le SH 205. Le Mégafile 30 est disponible dès maintenant.

En ce qui concerne le XE Game System, Atari annonce la venue de cartouches de jeux d'une capacité de 1 Mo. Divers prototypes sont parvenus dans les locaux Atari France et la commercialisation de ces cartouches est attendue pour la fin 88. Leur prix sera, selon toute probabilité, inférieur à 200 F.

Mathieu Brisou

les meilleurs logiciels sont à Conforama



en cassette
149^F

en disquette
199^F

• Space racer
• Bob winner
Pour PC 5,25 ou 3,5
Commodore 64
Amstrad, Thomson



en cassette
149^F

en disquette
199^F

A 320 •
Pour PC 5,25 ou 3,5
Amstrad, Atari

MANETTE DE JEUX
adaptable sur clavier
(angle haut droit) par adhésif
double face (fixe) ou Velcro (amovible)



EXECUTIVE JOYSTICK

149^F



Voiture + Doc.
+ Cassette

199^F

Voiture + Doc.
+ Disquette

249^F

Dans le socle :

Cassette ou Disquette
avec documentation

Pour PC 5,25 ou 3,5
Amiga, Amstrad
Atari ST, Thomson



CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

DISPONIBLES
DANS TOUS
LES MAGASINS

PRIX VALABLES
JUSQU'AU
31 DÉC. 1988

Minitel et la fête

Ni rose ni rouge, le serveur 36-15 LAFETE aurait plutôt la couleur du champagne. En service depuis le 15 octobre, il propose aux habitants de Paris et de sa banlieue un journal complet de la fête dans leur région. Un serveur pour oublier le minitel... et assurer la réussite d'une soirée.

Que font les fêtards lorsqu'ils ne font pas la fête ? Ils lui consacrent un serveur télématique ! Journal en temps réel des fêtes et des soirées en tous genres de la capitale et de sa banlieue, 36-15 LAFETE ambitionne de créer une dynamique susceptible de rendre aux zones urbaines un souffle de vie nocturne afin de les sauver de l'ennui. Une intention qui s'inscrit dans la lignée des objectifs de la mission d'urbanisme Banlieue 89 à laquelle collabore Claudio Leonardi, directeur de la société Espace Fort dont dépend le serveur.

Mais 36-15 LAFETE ne se contente pas de répertorier et de présenter l'ensemble des manifestations culturelles et des fêtes de la région parisienne, de faire l'inventaire des boîtes et de leurs soirées thématiques. La vocation véritable de ce serveur est peut-être encore plus nettement illustrée par des rubriques offrant aux fêtards entrepreneurs nombre d'adresses et de conseils pratiques indispensables à l'organisation de soirées réussies.

Pour que la spontanéité festive trouve les moyens de sa réalisation, 36-15 LAFETE permet aux chicos, branchos et autres BCBG de naviguer aisément dans une grande masse d'informations et d'y puiser des adresses de musiciens, de loueurs de matériel, d'animateurs en tous genres, ou tout simplement des idées.

La société Espace Fort devrait prochainement prolonger l'effort d'animation des villes entrepris à travers 36-15 LAFETE par la création d'un serveur complémen-

taire destiné aux responsables d'organismes culturels, aux professionnels de la fête ainsi qu'aux élus locaux qui pourront également y trouver une aide sérieuse à l'organisation de fêtes et de manifestations diverses (informations sur le sponsoring et les subventions notamment). Accessible par le 36-17, PROFETE devrait également consacrer une rubrique entière à l'organisa-

tion au niveau local du bicentenaire de la Révolution. Susceptibles d'arracher les accros de la communication télématique à leur pianotage anonyme et au dialogue sur écran en provoquant des occasions de rencontres véritables, de tels projets montrent que le minitel ne concourt pas nécessairement au repliement de l'individu sur son univers domestique.

Jean-Philippe Delalandre

Amstrad Expo 88: évolution ou révolution?



Photos Jean-Philippe Delalandre

Organisée sous l'égide d'Amstrad France, Amstrad Expo 1988 a été l'occasion pour beaucoup de découvrir les nouveaux PC 2000. Mais, les amateurs de microloisirs n'étaient pas oubliés pour autant et ce quel que soit le type de leur machine. A condition qu'il s'agisse d'un Amstrad, tout de même...

Amstrad Expo version 1988 s'est donc tenue du 4 au 7 novembre 1988, porte de Versailles, à Paris. Salon d'importance puisqu'il recouvre une part non négligeable du marché français, il a permis à nombre de personnes de prendre le pouls de la micro ludique, personnelle et semi-professionnelle dont Amstrad est un des artisans majeurs grâce à sa gamme de PC et PCW...

A tout seigneur, tout honneur. Commençons par le stand de l'organisateur de cette exposition : Amstrad himself. Pour la petite histoire, relevons la présence dans les allées d'Alan Michael Sugar. Cet élément prouve d'ailleurs l'importance du marché français pour la firme britannique. Histoire

de conforter sa présence sur notre marché, Amstrad met en avant sa gamme professionnelle. Les PC série 2000 étaient présents en force : PC 2086 en démonstration sur la grande majorité des stands, PC 2286 et 2386 pointant le bout de leur nez. Rappelons que ces machines disposent en standard d'une carte graphique VGA étendue, d'un écran monochrome ou couleur de qualité, d'un lecteur de disquettes 3 pouces 1/2 à 720 Ko formatées, d'une souris, d'un clavier étendu, de ports souris, série, imprimante et lecteur de disquettes externe, de Windows et de MS Dos (pour plus d'informations sur la gamme PC 2000, reportez-vous à la page 40 du numéro de Tilt 59). La présence

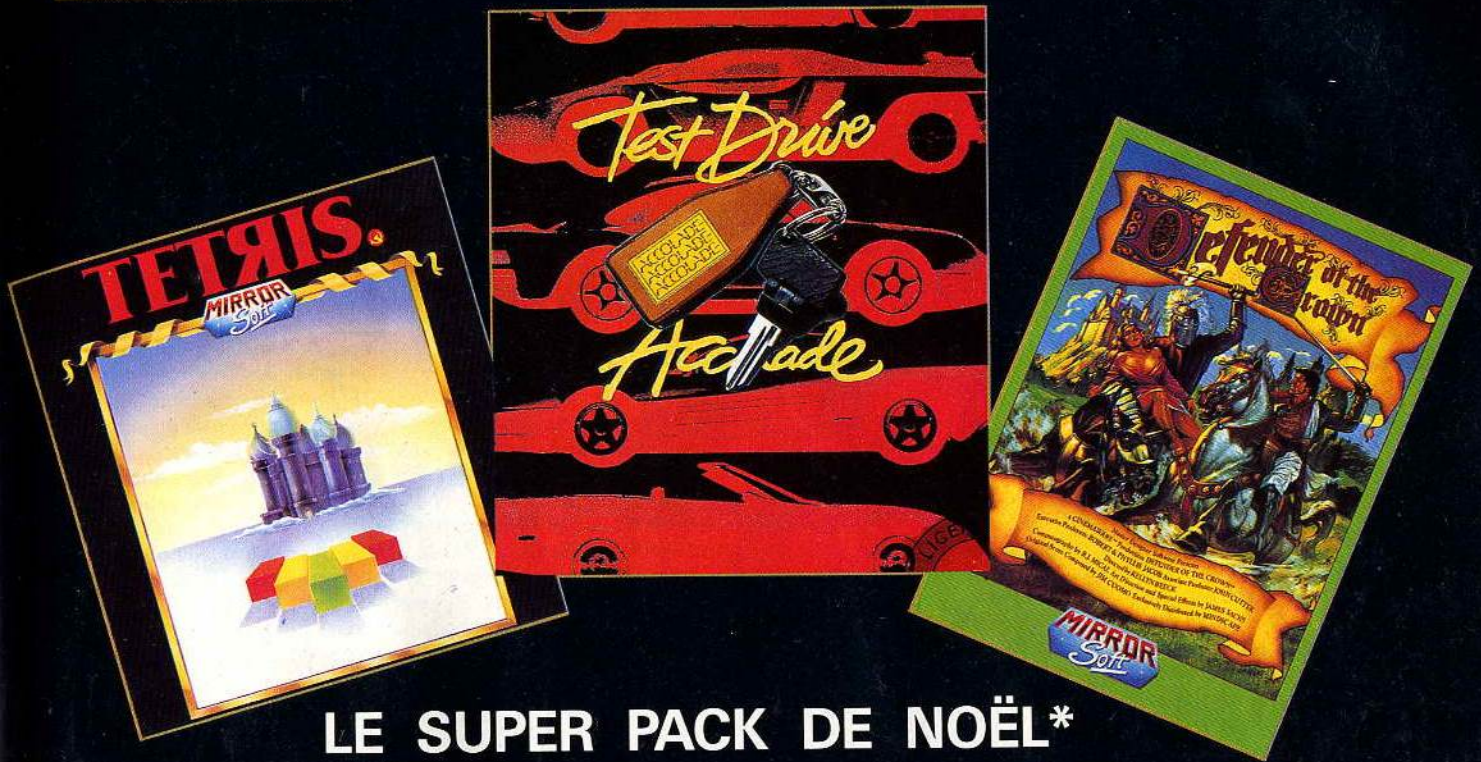
de cette gamme a été l'occasion pour beaucoup de confirmer leurs premières impressions : compatibilité sans problèmes, matériel bien fini, capacités graphiques incontestables servies par une gamme complète d'excellents moniteurs. Autre représentant de la gamme PC d'Amstrad, les PPC se faisaient assez discrets. Il est vrai que la percée de ces machines, annoncée à l'occasion de leur lancement, est toujours attendue... C'est pourquoi Amstrad renforce les arguments propres à cette gamme grâce à la venue d'un modem interne agréé PTT.

Les divers exposants reliés à l'univers MS Dos présentaient toutefois un nombre plus que limité de réelles nouveautés. Sur le stand Power Products, on pouvait voir un système de sauvegarde de disque dur assez attrayant. Le Power Imageur est un streamer à base de... magnétoscope de type VHS. Avantage de ce système par rapport aux streamers classiques : un coût d'utilisation compétitif du fait du prix des cassettes VHS de l'ordre de 100 F.

Connue pour ses produits sur Atari ST, la société Wings présentait son déjà vu ScanMan. Ce mini scanner fonctionnant sur PC et PS est proposé à un peu moins de 2 700 F TTC. Un prix abordable pour une résolution de 200 dpi (dot per inch) seulement mais la possibilité d'obtenir des images au format PCX, Tiff et... Mac ! Toujours pour PC, Wings introduit une nouvelle version du logiciel de PAO, TimeWorks Desktop Publisher livré avec un module d'exécution Gem 3 et, grande nouveauté, avec un programme permettant de dessiner ses propres polices de caractères dont les corps varient de 3 à 99 points. Autre produit : Micro Draft est un programme de dessin technique dont le faible prix (moins de 500 F) cache des performances tout à fait honnêtes. Ce logiciel existe d'ailleurs aussi sur CPC. Faisant ses premières armes sur PC et compatibles, l'association APC propose le DVI. Ce logiciel permet la capture d'une page Minitel, son stockage et son impression. Comprenant une disquette 5 pouces 1/4 et un câble, il est annoncé à 350 F TTC. Ce prix semble d'autant plus excessif que la réelle justification de ce produit est assez difficile à percevoir... Plusieurs éditeurs majeurs de l'univers PC étaient eux aussi présents. Micro Application, présent en force, a introduit divers pro-

fnac

LOGITHÈQUE



LE SUPER PACK DE NOËL*

* disponible sur ST, AMIGA, PC (5 1/4 et 3 1/2) 299F



12 TOP

AMSTRAD HITS



PACK DISPONIBLE SUR C 64 DISC (169F)
AUTRE SUPER PACK POUR NOËL
TRIVIAL PURSUIT, SPACE TUNNEL
BRAIN POWER, CAVERNES DE THÉNÉBÉ
ROAD KILLER SUR THOMSON DISC 199F

* Disponible sur AMSTRAD K7 (159F)
et sur AMSTRAD DISC (239F)

Disponibles dans les FNAC
Cette sélection est proposée par la FNAC et UBI-SOFT



Téi. 16 1 48 98 99 00

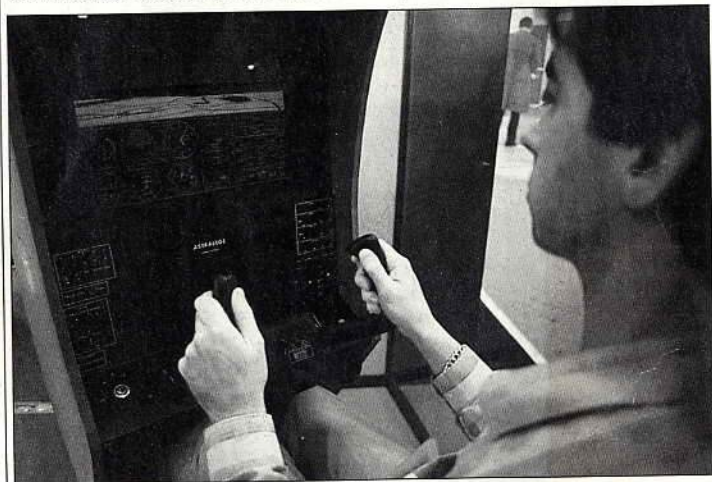
duits dont « Bien débiter Ms Works » n'est qu'un modeste représentant. *Superbase 4*, *GFA Draft Plus* et autres sont en effet plus intéressants. Ils apportent des réponses à des problèmes courants tels que la réalisation d'un SGBD (Système de gestion de bases de données) graphique, pour l'un, la création de schémas pour l'autre. Pour sa part, Priam introduit une nouvelle version *Sunset* de son traitement de texte *Evolution*. Dénommé *Evolution Sunset II Manager* (pourquoi faire simple lorsque l'on peut faire compliqué ?), il est proposé à un peu moins de 500 F HT. Fonctionnant sous l'intégrateur graphique GEM de Digital Research, il est entièrement *Wysiwyg* (What You See Is What You Get), possède des fonctions de tabulation, facilite l'intégration de graphismes dans un texte, etc. Parallèlement, Priam annonce une version 1.5 d'*Evolution* entièrement dédiée aux *Amstrad PC*. Nécessitant GEM ou Windows (selon la version choisie), il est livrable en disquettes 5 pouces 1/4 ou 3 pouces 1/2. Son prix varie de 840 F à 1 340 F HT selon les versions. Sur le stand Borland, on pouvait assister à des démonstrations de divers langages ainsi que de l'ensemble de sa gamme de produits bureautiques : *Sprint*, *Alpha Lexis*, *Quattro*. De la même manière, Microsoft proposait des démos de ses produits vedettes. A signaler une attraction originale : la présence de l'*Astralège* de la société Reneco. Ce véritable simulateur de vol dont *Tilt* vous a révélé l'existence en avant-première dans son numéro 42 est basé sur *Flight Simulator* en version 3. Autour de ce dernier, Alain Renier (créateur de l'*Astralège*) a conçu une espèce de cockpit où toutes les commandes sont prises en charge par divers interrupteurs, commutateurs et autres. Le résultat est assez convaincant, le public ne s'y est pas trompé ! De façon plus générale, les jeux sur PC étaient au rendez-vous par le biais de plusieurs éditeurs français. Loricels, Titus, Ubi Soft, Cocktail Vision faisaient des démos de leurs produits sur ce type de machines ou bien annonçaient la venue d'une version PC de divers produits. Un regret toutefois : les programmes ludiques sur PC ne tirent pas suffisamment parti des capacités graphiques des *Amstrad PC*. En effet, rares sont les programmes exploitant la carte EGA des



Sur le stand Amstrad : mise en avant de la gamme de moniteurs haute résolution destinée à la série PC 2000...

PC 1640 et encore plus rares sont ceux en mesure d'exploiter la carte VGA des PC 2000. Espérons que cet état de fait ne se prolonge pas. Le phénomène le plus intéressant en matière de PC réside toutefois dans la venue de divers produits MIDI — cartes et extensions —, qui permet à ce type de machine de directement concurrencer les ST d'Atari sur un

que, etc. De la même manière, Fretless propose une gamme d'éditeurs nommée *Use Fool* pour DX 7 et DX 7 II, D 50, D10/D20, D 110/MT 32 Roland et même TX 81 Z Yamaha. Ces programmes sont proposés à 2 690 F pour le *Sequence 1000* et de 1 750 à 1 950 F pour la gamme *Use Fool*. Signalons toutefois qu'ils requièrent une carte d'extension



Présenté sur le stand Microsoft, l'*Astralège* de Reneco est un simulateur de vol structuré de *Flight Simulator*.

domaine d'application en plein boom du fait de l'avènement du « House Music ». Ainsi, Fretless International (une société « ben d'cheu nous » contrairement à ce que son nom pourrait faire croire) propose le *Sequence 1000*. Ce séquenceur, nécessitant une carte Hercules, est en mesure de gérer mille pistes simultanément et en temps réel. Elle a de quoi faire pâlir des logiciels tel *Studio 24* sur ST : environnement graphique à base de menus déroulants, principes de base calqués sur ceux mis en œuvre sur les magnétophones, sauvegarde du bureau électronique

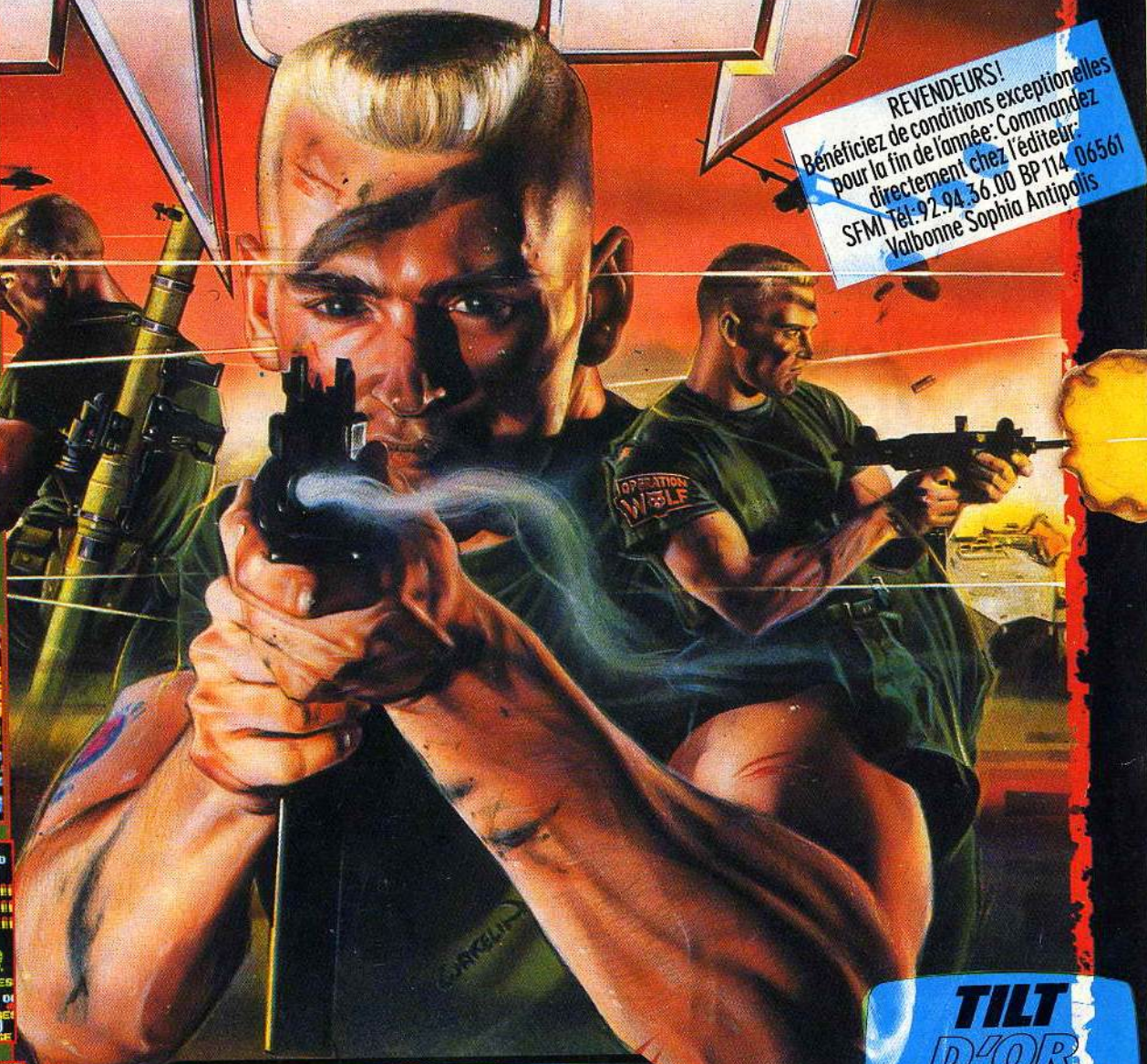
Midi de type OP 4001 Voyetra ou similaire. De son côté, la société Trazom Logiciels propose *WinMusic*, un séquenceur sous Windows. Inutile de préciser que l'ergonomie est au rendez-vous. Son prix est de 1 800 F, 4 400 avec une carte d'interface Midi. De son côté, la gamme PCW continue à vivre dans l'ombre des PC. Cette espèce de « machine à écrire programmable » commence en effet à dater sérieusement face au *VidéoWriter* de Philips ou au *WP 1* de Brother. Par rapport à ces derniers, les PCW ont un argument choc : ce sont aussi des

ordinateurs. Certes, mais si c'est le cas, pourquoi ne pas prendre un PC 1512 Amstrad qui est, lui, un véritable ordinateur. En outre, les capacités en traitement de texte de ce dernier sont incontestables grâce à des programmes comme *Sprint* de Borland. La véritable concurrence n'est pas forcément celle que l'on croit ! Pour en revenir aux PCW, signalons que l'association APC (déjà éditrice de « *Locoscript* en 50 fiches ») annonce la venue de « *Les Fiches de Loco 2* » et s'est associée, pour cette opération, à la société Intercom Presse (2, place Berthe-Albrecht, 93100 Montreuil). Cette dernière annonce d'ailleurs la venue d'une « newsletter » nommée *Script* dont le but est de permettre au lecteur de tirer pleinement parti du programme *Locoscript*. Disponible uniquement sur abonnement, cette lettre d'informations est proposée à 180 F pour six numéros et la première édition est annoncée pour le 15 novembre. Toujours pour PCW, Power Product introduit des polices de caractères supplémentaires pour son programme de mise en page *DTP-PAO* et annonce divers produits sur lesquels nous aurons l'occasion de revenir. Mais, le PCW s'attaque à d'autres domaines que le traitement de texte ou la PAO puisqu'il dispose d'une carte Midi que l'on pouvait voir en démonstration sur le stand Loistech. Il est vrai que pour piloter un synthétiseur à partir d'un ordinateur, nul besoin de souris, icônes dans tous les sens, technologies de pointes et autres éléments qui compliquent trop souvent la vie de l'utilisateur ! La gamme CPC n'était pas oubliée ! Premier argument de vente de ces ordinateurs : la station *Micro Tél* dont nous avons déjà parlé à plusieurs reprises. Il est vrai que posséder un second téléviseur plus un ordinateur pour le prix d'une télévision couleur classique est assez attrayant. Surtout lorsque les programmes proposés par cet ordinateur s'avèrent finalement de fort bon niveau. Ainsi, *Opération Wolf* d'Ocean, est, sur CPC, une incontestable réussite. Nous n'hésitons d'ailleurs pas à dire qu'il se révèle qualitativement meilleur que son homologue sur ST lorsque l'on prend en compte les capacités inhérentes à ces deux systèmes... Plusieurs grosses sociétés d'édition grand-public étaient présentes. Le grand-breton US Gold attirait

OPERATION WOLF



REVENDEURS!
Bénéficiez de conditions exceptionnelles pour la fin de l'année. Commandez directement chez l'éditeur:
SFM Tél: 92.94.36.00 BP 114 06561 Valbonne Sophia Antipolis



ocean

**TILT
D'OR
CANAL+
1988**

Une récréation parfaite du Numéro 1 des jeux d'arcade au palmarès 1988 — 6 niveaux d'action palpitante s'animent sur l'écran de votre micro-ordinateur. Seul un tir précis et rapide vous permettra de vous acquitter de cette mission qui vous entraîne dans des jungles étouffantes et des forteresses



ennemies et dans laquelle vous tentez de délivrer les prisonniers et d'assurer leur évasion. Vous y retrouverez toutes les caractéristiques du jeu d'arcade original — réapprovisionnement du chargeur, bouteilles d'énergie, munitions cachées, grenades à fusées et bien d'autres choses encore.



ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE
GRASSE. TEL: 93 42 7145



Sous le signe de la compétition automobile, le stand Loriciels permettait de s'entraîner au pilotage...

les foules grâce à un simulateur de vol de douze places. Non loin de là, Loriciels montrait *Turbo Cup Amstrad* en version non finalisée mais dont les qualités étaient déjà visibles. Orienté vers la course auto, le stand Loriciels disposait d'une piste de course sur laquelle il était possible d'exercer ses talents de pilote au moyen de voitures télécommandées. L'un des rares éditeurs français à être directement implanté aux USA, Titus, présentait *Titan*. Ce jeu d'arcade/action sur CPC se distingue par une grande originalité et une qualité de réalisation incontestable : les scrollings sont parfaits, les bruitages agréables, les graphismes variés. Nul doute qu'il fera parler de lui !

Peu de programmes nouveaux sur le stand Ubi Soft mais des bandes vidéo passant en revue les produits à venir... Au passage, nous avons eu l'occasion de croiser des programmeurs et graphistes d'Ubi plus ou moins en vacances : « ils feraient mieux de bosser » a remarqué l'intraitable Acridric Briztou...

Venu tout droit de Chalon-sur-Saône, Cobra Soft avait un stand à la militaire avec camouflage de campagne à l'occasion de la venue d'*Action Service* sur CPC. A signaler que sur ce même stand, on pouvait voir *Captain Blood* d'Ere Informatique ! Il est vrai que, comme le précise Bertrand Brocard, les deux sociétés font partie du même groupe. Au passage, un petit scoop : Cobra va prochainement rééditer la série des *Meurtres* dont le dernier-né (*Meurtres à Venise*) est attendu avec impatience. Les programmes éducatifs étaient eux aussi fort bien représentés. Outre Hatier et sa gamme

sur CPC, Cedic/Nathan présentait de nombreux produits Coktel Vision ! Encore peu connu du grand public, VTA propose divers produits dont les deux vedettes sont *Orthogus* (pour apprendre l'aurtografie) et *Mathex* (recueil d'exercices de mathématiques). Disponibles sur CPC et PC, ces produits sont proposés à des prix relativement accessibles et recouvrent des niveaux d'études variés. Autre éducatif, mais sur PC cette fois, « *Apprenez le Basic* » de VCB2 est un programme progressif à base de QCM. Il ne bloque jamais l'utilisateur (lorsque l'on ne sait pas, le programme donne l'explication et passe à la question suivante) et les programmes qu'il donne en exemple fonctionnent tous.

Nous avons été déçus par la relative rareté des représentants de la famille des applications personnelles. Il est vrai que ce type de produit n'est pas des plus courants sur CPC. Citons pour mémoire, « *Mini Journal* », un programme de mise en page à 750 F livré avec vingt-trois polices de caractères et divers Clip Art. Il est proposé par Wings.

Côté utilitaires, Esat Software présentait l'intégralité de sa gamme et Uranie Software proposait divers logiciels d'astrologie à des prix inférieurs à 400 F. Globalement, la surface dédiée aux CPC était similaire à celle réservée aux PC mais les nouveautés n'étaient pas des plus courantes.

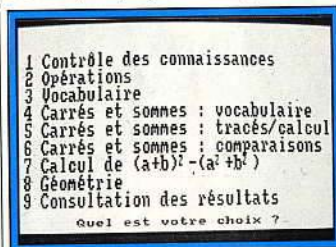
Cette édition d'Amstrad Expo était assez intéressante car il y avait de « l'ambiance », comme on dit. Loin de la précédente, la version 1988 avait une âme. Amstrad Expo semble enfin avoir trouvé sa voie. Mathieu Brisou

Kid's School

Les parents de mes enfants sont-ils les enfants de mes parents ?

Drôle de titre pour un programme et a fortiori pour un programme de mathématiques destiné aux dix-quinze ans. Eh oui, je vends tout de suite la mèche afin de pouvoir entrer immédiatement dans le vif du sujet. Les parents de mes enfants sont-ils les enfants de mes parents ? Ou : la somme des carrés est-elle égale au carré de la somme ? Tel est en substance le sujet abordé dans ce logiciel. Et pour faire passer le message, on constate que le travail s'effectue à divers niveaux et en plusieurs temps.

Tout d'abord un contrôle des connaissances permet le rappel de connaissances de base, ainsi que le vocabulaire qui s'y rapporte, permettant ainsi la mise en application directe des connaissances. Dans un deuxième temps, l'élève aborde, à proprement parler, le



Les parents de mes enfants...

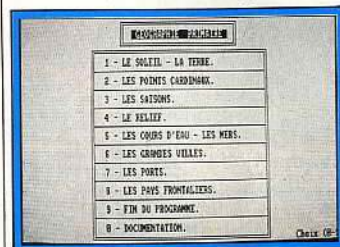
travail sur les carrés et la somme. Là encore, le vocabulaire est largement étudié pour une bonne compréhension des phrases et éviter les confusions de termes. Un travail sur les calculs et des tracés permet de visualiser graphiquement des résultats qui, eux-mêmes, peuvent être réutilisés pour d'autres calculs.

Ici tout est prévu pour une évolution progressive et une avancée, étape par étape, dans les mécanismes opératoires. La pédagogie mise en place dans ce programme est active et dynamique. L'ensemble est clair et, en cas de panne sèche, des aides appropriées peuvent être apportées visant à une résolution guidée. Une évaluation en pourcentage couronne ce logiciel original. (Disquette Carraz Editions pour Thomson TO8, TO9, TO9+.)

Matière _____ mathématiques
Intérêt _____ 16
Contenu pédagogique _____ ★★★★★
Prix _____ n.c.

Géo-Primaire

Un logiciel de plus à ajouter aux contingents des éducatifs de géographie mais qui ne vient en rien bouleverser la monotonie des programmes déjà existants. Seule grande innovation peut-être, c'est de trouver un programme de géographie qui s'adresse aux élèves de primaire, et traite de sujets tels que le soleil, la terre, les points cardinaux et les saisons. Mais ne vous réjouissez pas trop à l'avance, vous n'échapperez pas



Géo-Primaire

aux notions plus austères : sempiternels reliefs, cours d'eau et mers, grandes villes, ports et pays frontaliers.

Pour chaque thème abordé dans le programme, une série de petits exercices est proposée, se présentant soit sous forme de texte à compléter avec des mots qui sont affichés en haut de l'écran, soit sous forme de schémas à compléter, schémas qui, hélas, manquent trop souvent de clarté et de précision.

En outre, essayer de trouver les affluents des grands fleuves français sur une carte à une telle échelle peut sembler relever du tour de magie !

Hormis ce type d'activités sensées familiariser l'élève avec un certain vocabulaire spécialisé, on retrouve ici sans surprise les repérages de villes sur la carte et après de tels exercices, si vous ne savez pas placer Paris, Rennes et Bordeaux, Toulouse et j'en passe et non des moindres, c'est que vous y mettez vraiment de la mauvaise volonté !

Et enfin, si vous posez des questions sur la Terre et le Soleil, vous pourrez toujours trouver un début de réponse, et encore si vous n'êtes pas trop exigeant ! (Disquette Micro C pour Amstrad CPC.)

Matière _____ géographie
Contenu pédagogique _____ ★★★★★
Intérêt _____ 12

Brigitte Soudakoff

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !!!
NON STOP EN DÉCEMBRE
MICROMANIA SERA OUVERT
7 JOURS SUR 7 DE 8 H A 20 H

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

AMSTRAD
LES GEANTS DE L'ARCADE 2

149/199F
 +STREETFIGHTER+BIONIC COMMANDO
 +SIDE ARMS+GUNSMOKE
 +DESOLATOR+SHACKLED
 COMMAND PERFORMANCE
 149/199F
 +MERCENARY+HARDBALL+TRANTOR
 +LEVIATHAN+BOBSLEIGH
 +SHACKLED+ARGUAMENON MAN
 +CHOLO+XENO+TENTH FRAME
 SPACE ACE 129/149F
 +CYBERNOID+NORTHSTAR
 +ZYNAPS+TRANTOR+EXOLON+XEVIOUS
 +VENOM STRIKES BACK
 TEN MEGA GAMES 3 129/149F
 ++LEADERBOARD+10TH FRAME
 +LAST MISSION+RANARAMA
 +FIGHTER PILOT+ROCCO
 +FIRELORD+IMPOSSABALL
 +CITY SLICKER+DRAGON TALK
 HISTORY IN THE MAKING 199/249F
 +LEARDERBOARD+EXPRESS
 RAIDER+IMPOSSIBLE MISSION
 +SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH
 HEAD+INFILTRATOR+SPY HUNTER
 +KUNG FU MASTER+ROAD RUNNER
 +BRUCE LEE+GOONIES+ RAID
 +WORLD GAMES+BEACH HEAD
 LES BEST DE US GOLD 149/199F
 +OUT RUN+GAUNTLET 2
 +CALIFORNIA GAMES+720°
 +ROLLING THUNDER
 12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
 +CYBERNOID+DEFLEKTOR+MASK
 +BLOOD BROTHERS+NEBULUS
 +HERCULES+NORTHSTAR+EXOLON
 +LES MAITRES DE L'UNIVERS
 +VENOM STRIKES BACK
 +MARAUDER+RANARAMA
 OCEAN DYNAMITE 149/199F
 +PLATOON+PREDATOR+KARNOV
 +CRAZY CARS+COMBAT SCHOOL
 +SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR
 GAME SET AND MATCH 2 149/199F
 +MATCH DAY 2+BASKET MASTER
 +SUPER HANG ON+CHAMPION CHIP
 SPRINT+TRACK AND FIELD
 CRICKET+SNOOKER+GOLF
 FORCES MAGIQUES 149/199F
 +LA PANTHERE ROSE+WESTERN
 GAMES+CLEVER AND SMART
 +VAMPIRE EMPIRE
 LES AS DU CIEL 149/199F
 +ADV TACTICAL FIGHT+ ACE
 + SPITFIRE 40+TOMAHAWK
 +AIR TRAFFIC CONTROL
 +STRIKE FORCE HARRIER
 FIST AND THROTTLES 95/139F
 +ENDURO RACER+BUGGY BOY
 +IKARI WARRIOR+DRAGON'S LAIR
 +THUNDERCATS
 FRANK BRUNO BIG BOX 129/179F
 +FRANK BRUNO BOXING+COMAN.
 +GHOST'N GOBBLINS+AIRWOLF
 +BOMB JACK+SABOTEUR
 LES DEFIS DE TAITO 139/199F
 +TARGET RENEGADE +ARKANOID1
 +ARKANOID2+BUBBLE BOBBLE
 +FLYING SHARK+SLAPFIGHT
 GOLD SILVER BRONZE 149/199F
 23 EPREUVES SPORTIVES
 LES FUTURISTES 149/199F
 +BOB MORANE SCIENCE FICTION
 +SAPHIR+MINES AUX DIAMANTS
 +ANTHROPIE.

SIMULATION PACK 145/195F
 +GRAND PRIX 500+QUAD
 +SUPERSKI
 LEADERBOARD «PAR 3» 145/169F
 +LEADER BOARD+LEADERBOARD
 TOURNAMENT+WC LEADERBOARD
 KARATE ACE 115/175F
 +KUNG FU MASTER+BRUCE LEE
 +UCHI MATA+THE WAY OF TIGER
 +AVENGER+SAMOURAI TRILOGY
 +THE WAY OF THE EXPLODING FIST
 ELITE 6 PACK N°3 95/145F
 +DRAGONS LAIR 1+2+PAPERBOY
 +ENDURORACER+GHOST'NGOBBLIN
 +TUER N'EST PAS JOUER
 ARCADE ACTION 115/185F
 +BARBARIAN+RENEGADE
 +SUPERSPRINT+RAMPAGE
 +INTERNATIONAL KARATE 2
 GEANTS D'ARCADE 115/195F
 +ROAD RUNNER+INDIANA JONES
 +RYGAR+GAUNTLET DEEP. DUNG.
 AMSTRAD GOLD HITS N°3 115/195F
 +TRANTOR+SOLOMON'S KEY
 +WC LEADERBOARD+BRAVESTAR
 +RAMPART+CAPTAIN AMERICA
 LES GREMLINS 115/165F
 +MASK 1+MASK 2+DEATH WISH 3
 +BASILE DETECTIVE+DEFLEKTOR
 +JACK THE NIPPER 2
 COLLECTION KONAMI 115F/185F
 +JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS
 +JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2
 +GREEN BERET+YE AR KUNG FU
 +HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE
 TOP TEN COLLECTION 99/145F
 +SABOTEUR1+SABOTEUR2+SIGMA 7
 +CRIT MASS+AIRWOLF+THANATOS
 +DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
 +BOMB JACK 2+TURBO ESPRIT
 LES TRESORS DE US GOLD 99/195F
 +GAUNTLET+LEADERBOARD
 +INFILTRATOR +METROCROSS
 +ACE OF ACES
 BEST OF ELITE 2 95/145F
 +PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
 +BATTLE SHIPS+BOMB JACK 2
 ALBUM EPYX 99/189F
 +WINTER GAMES+WORLD GAMES
 +SUPER CYCLE+IMPOSSIBLE MIS-
 SION
 OCEAN ALL STAR HIT N°2 99/145F
 +ARMY MOVES+MUTANTS
 +HEAD OVER HEALS
 +COBRA+WIZBALL+TANK
 IMAGINE ARCADE HITS 99/145F
 +ARKANOID+GAME OVER+MAG
 MAX+LEGEND OF KAGE
 +SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
 ALBUM DIGITAL 99/145F
 +TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
 +TT RACER+NIGHT GUNNER
 GAME SET MATCH 129/179F
 +TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
 +PING PONG+FOOT
 +KONAMI GOLF+BOXING+POOL
 +SUPERTEST DECATHLON
 OCEAN ALL STAR HITS 95/145F
 + TOP GUN + SHORT CIRCUIT
 + GALVAN + KNIGHT RIDER
 + STREET HAWK + MIAMI VICE
 HIT PACK 2 95/145F
 +SCOOPY DOO+FIGHTING WARRIOR
 +ANTIRIAD +COMMANDO 86
 +JET SET WILLY+1942
 ALBUM UBISOFT 165/195F
 +ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
 +MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL.

NOUVEAUTES

4X4 OFF ROAD RACING 99/149F
 A 320 145/195F
 ACTION SERVICE 139/189F
 AFTER BURNER 99/149F
 AIRBORNE RANGER 185/225F
 ALIEN SYNDROME 95/139F
 ARCADE WIZARD 99/149F
 BARBARIAN 2 89/139F
 BATMAN 99/149F
 BLACKLAMP 89/139F
 BOMBUZAL 99/149F
 BUTCHER HILL 99/149F
 CARRIER COMMAND 145/195F
 CORPORATION 95/145F
 CRAZY CARS 2 129/169F
 CHICAGO 30" S 99/149F
 DARK FUSION 99/149F
 DOUBLE DRAGON 99/149F
 DRAGON NINJA 99/149F
 DYNAMIC DUO 95/145F
 ECHELON 89/139F
 EMMANUELLE ND/195F
 FERNANDEZ MUST DIE 95/139F
 FISH ND/185F
 FINAL COMMAND ND/175F
 GALACTIC CONQUEROR 129/169F
 GARY L. HOT SHOT 95/135F
 G.I. HERO 89/139F
 INDIAN MISSION ND/159F
 IRON HAND 99/149F
 IRON HORSE 99/149F
 IRON LORD 125/165F
 LIVE AND LET DIE 95/139F
 MAD MIX 89/129F
 MEURTRE AVENISE 145/195F
 MOTOR MASSACRE 95/139F
 NETHERWORLD 95/139F
 NIMITZ 99/159F
 NORTH AND SOUTH 145/195F
 OPERATION WOLF 99/149F
 PAC LAND 95/145F
 PAC MANIA 99/149F
 PUFFY'S SAGA 125/165F
 RAMBO 3 89/139F
 RETURN OF THE JEDI 99/149F
 REX 99/149F
 ROADWARS 95/139F
 ROBOCOP 99/149F
 ROY OF THE ROVERS 95/139F
 R TYPE 95/145F
 SAVAGE 95/149F
 SDI 99/149F
 SECRET DEFENSE 145/195F
 SHOOT OUT 99/149F
 SKATE BALL 125/165F
 SKATE OR DIE 95/145F
 SOLDIER OF LIGHT 89/139F
 STAR TREK 95/145F
 TECHNOCOP 99/149F
 TERRIFIC LAND ND/195F
 TERRORPODS 95/139F
 THE ARCHON COLL. 95/145F
 THE DEEP 99/149F
 THE ELIMINATOR 95/139F
 THUNDERBLADE 99/149F
 TIGER ROAD 99/149F
 TIGER TIGER 95/145F
 TIMES OF LORE 95/145F
 TINTIN SUR LA LUNE 145/195F
 TITAN 129/169F
 TOTAL ECLIPSE 95/145F
 TRIVIAL PURSUIT 99/149F
 NOUVELLE GENERAT. 190/230F
 TRUCK 89/139F
 TYPHOON 89/139F
 VICTORY ROAD 89/139F
 VOYAGE CENTRE TER. ND/195F
 WANDERER 95/139F
 WEC LE MANS 99/149F
 WHIRLIGIG 89/139F

HIT PARADE

ACTION SERVICE	139/189F
944 TURBO CUP	195/245F
1943	95/145F
ADV. DUNG. AND DRAG.	95/139F
ARTURA	95/135F
BARBARIAN(PSYNOSIS)	95/139F
CYBERNOID 2	95/135F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHAL.	95/139F
FOOTBALL MANAGER 2	95/139F
GAME OVER 2	99/149F
GIGN OPER. JUPITER	145/195F
GUERRILLA WAR	89/139F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
MONTE CRISTO	ND/195F
NIGHT RAIDER	95/145F
PETER PAN	ND/160F
RASTAN	89/145F
ROAD BLASTERS	89/139F
THE GAMES WINTER	95/145F
THE LAST NINJA 2	125/145F
THE VINDICATOR	89/139F
20000 LIEUES SS MERS	ND/169F
ALTERN WORLD GAMES	ND/195F
BAD CAT	95/145F
BARD'S TALE	145/195F
BEYOND THE ICE PAL.	95/145F
F15 STRIKE EAGLE	99/149F
FIRE AND FORGET	129/169F
FREEDOM	ND/195F
GUNSHIP	195/245F
HURLEMENTS	135F/175F
JINKS	95/145F
LA GUERRE DES ETOILES	99/149F
L'ARCHE CAPT BLOOD	169/199F
L'EMPIRE CONTRE ATT.	99/149F
LES PRIVES	ND/195F
MARAUDER	89/139F
OFF SHORE WARRIOR	129/169F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
STREET SPORT'S BASKET	95/145F
THE DARK SIDE	95/139F
THE TRAIN	115/185F
TRIVIAL PURSUIT	175/229F

DEMENT GENIAL! SUPER PROMO!

MANETTES ET CABLES

MANETTE US GOLD	109F
MANETTE SPEED KING	109F
PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F
CORDON POUR BRANCHEMENT DE DEUX MANETTES	49F
CABLE MAGNETO AMST.	49F
CABLE EXTENSION JOYSTI.	49F

HOUSSE DE PROTECTION

HOUSSE CPC 464 COUL.	89F
HOUSSE CPC 464 MONO	89F
HOUSSE CPC 6128 COUL	89F
HOUSSE CPC 6128 MONO	89F

DISQUETTES VIERGES

4 CASSETTES VIERGES	29F
4 DISQUETTES VIERGES	99F
10 DISQUETTES VIERGES	195F

DEMENT !!!
95 F SEULEMENT
OU GRATUIT !!!

(pour toute commande d'au moins 400 F).
 Porte clef exécuteur
MICROMANIA
 reproduit
 fidèlement,
 la mitrailleuse,
 le pistolet lazer,
 le lancement de grenade et
 d'autres effets spéciaux... !!!

Bon de commande
 sur la page suivante
 du catalogue
MICROMANIA...



MICROMANIA FÊTE NOËL EN DÉCEMBRE DES CADEAUX DÉMENTS DANS TOUS LES PAQUETS

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD
CHEZ MICROMANIA

3615 MICROMANIA
FRAIS DE PORT
GRATUITS

ATARI ST

- TRIAD 295F
- +BARBARIAN +FROSBYTE (PSYNO)+STARGLIDER
- +DEFENDER OF THE CROWN
- MEGA PACK 245F
- +WINTER OLYMPIAD 88
- +MOUSETRAP+PLUTOS+SUICIDE
- MISSION+SECONDS OUT
- ACTION ST 195F
- +LES MAITRES DE L'UNIVERS
- +DEFLEKTOR+NORTHSTAR
- +3D GALAX+TRAILBLAZER
- FORCES MAGIQUES 249F
- +LA PANTHERE ROSE
- +WESTERN GAMES+CLEVER
- AND SMART+VAMPIRE EMPIRE
- OCEAN 5 STARS 245F
- +ENDURO RACER+CRAZY CARS
- +BARBARIAN+RAMP+WIZZBALL
- COMPUTER HITS 275F
- +DEEPSPACE+BRATACCAS
- +HACKER2+LIT. COMP. PEOPLE
- ARCADE FORCE 295F
- +ROAD RUNNER+INDIAN JONES
- +GAUNTLET+METROCROSS
- LES GUERRIERS 245F
- +TNT+ALTAIR+PROHIBITION
- ALBUM EPYX ST 245F
- + WINTER GAMES+SUPER CYCLE+WRESTLING

NOUVEAUTES

- AAARGH 185F
- ADV. DUNG. AND DRAG. 225F
- AFTER BURNER 249F
- AIRBALL 195F
- ALTERNA WORLD GAME 175F
- ARTURA 185F
- A.T.F. 225F
- AQUAVENTURA 225F
- ASTAROTH 185F
- BALL 195F
- BARBARIAN 2 185F
- BATMAN 195F
- BLAZING BARRELS 195F
- BISMARCK 235F
- BOMBUZAL 195F
- BUTCHER HILL 199F
- CALIFORNIA GAMES 195F
- CHARLIE CHAPLIN 195F
- CHAOS STRIKES BACK 185F
- CIRCUS GAMES 235F
- COBRA 2 195F
- COLOSSUS CHESS 235F
- CYBERNOID 2 249F
- CRAZY CARS 2 249F
- DESOLATOR 185F
- DOUBLE DRAGON 195F
- DRAGON NINJA 199F
- DRILLER 185F
- DUEL 225F
- DYTER 07 199F
- EMMANUELLE 220F
- EXOLON 185F
- FEDER. OF FREE TRADERS 285F
- F 16 COMBAT PILOT 235F
- FALCON AT 235F
- FERNANDEZ MUST DIE 235F
- FINAL ASSAULT 195F
- FINAL COMMAND 215F
- FISH 245F
- FRIGHT NIGHT 195F
- FUSION 265F
- GALACTIC CONQUEROR 249F
- GAME OVER 2 195F
- GARRISON 2 185F
- GARY L. HOT SHOT 195F
- GARY L.SUPER SKILLS 185F
- GHOST AND GOBBLINS 195F
- GRAFFITI MAN 195F
- GUERRILLA WARS 185F
- HELL FIRE 195F
- HERCULE 185F

NOUVEAUTES

- HIGH EPIDEMY 245F
- HOT BALL 225F
- HYPERDROME 185F
- IRON LORD 215F
- IRON TRACKERS 220F
- INTERNATION. KARATE + 185F
- JUNGLE BOOK 235F
- JUPITER PROBE 149F
- KING OF CHICAGO 249F
- L'ANNEAU DE ZENGARA 225F
- LA CHOSE DE GROTEMB. 225F
- LA QUETE DE L'OISEAU... 245F
- LIVE AND LET DIE 195F
- MAD MIX 145F
- MAD SHOW 220F
- MARS COPS 225F
- MAXI BOURSE 210F
- MAY DAY SQUAD 195F
- MEURTRE A VENISE 245F
- MINIGOLF 199F
- MOTOR MASSACRE 185F
- NORTH AND SOUTH 245F
- OPERATION WOLF 195F
- OUT RUN US SPECIAL ED. 199F
- PAC LAND 185F
- PAC MANIA 195F
- PAPER BOY 185F
- PEUR SUR AMYTIVILLE 225F
- PIRATES 225F
- PUFFY'S SAGA 215F
- PURPLE SATURN DAY 235F
- RAMBO 3 185F
- REALM AT THE TROLLS 195F
- RENEGADE 195F
- RETURN TO THE JEDI 195F
- ROADBLASTERS 185F
- ROBOCOP 199F
- ROCKET RANGER 275F
- ROY OF THE ROVERS 199F
- R TYPE 235F
- SKATE BALL 215F
- SHOOT'EM UP CONST. KIT 225F
- SOLDIER OF LIGHT 185F
- SPACE HARRIER 2 185F
- STARSHIP 145F
- SPEEDBALL 245F
- SQWICK 195F
- STAC 385F
- STARBALL 195F
- STARGOOSE 195F
- STORM LORD 185F
- STORMTROOPER 225F
- SUPERMAN 245F
- TERRIFIC LAND 195F
- TARGET RENEGADE 185F
- TECHNOCOP 199F
- THE DEEP 199F
- THE GAMES WINTER EDIT. 195F
- THE KRISTAL 285F
- THE LAST NINJA 2 185F
- THEXDER 245F
- THE PRESIDENT IS MISS. 245F
- THE SENTINEL 185F
- THE TEMPLE OF FLYING... 275F
- THE THREE STOOGES 295F
- THUNDERBLADE 199F
- TIGER ROAD 195F
- TINTIN SUR LA LUNE 245F
- TIMES OF LORE 225F
- TRIVIAL PURSUIT NOUVELLE GENERATION 195F
- TT RACER 245F
- ULTIMATE GOLF 195F
- ULTIMA V 235F
- VENOM STRIKE'S BACK 145F
- VERMINATOR 225F
- VICTORY ROAD 185F
- WANDERER 185F
- WANTED 285F
- GARY L.SUPER SKILLS 199F
- WEIRD DREAMS 235F
- WAR GAME CONST SET 245F
- ZANY GOLF 235F
- ZERO GRAVITY 185F
- ZOOM 195F

- 1943 185F
- 944 TURBO CUP 245F
- ACTION SERVICE 225F
- ALIEN SYNDROME 185F
- ARMY MOVES 175F
- ARKANOID 2 185F
- BIRDIE 185F
- BARD'S TALE 225F
- BIONIC COMMANDO 185F
- BUBBLE BOBBLE 175F
- BUGGY BOY 185F
- CARRIER COMMAND 235F
- CHESS MASTER 2000 225F
- CYBERNOID 185F
- DALEY'S THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALLENGE 185F
- DEFENDER OF THE CROW. 275F
- DEGAS ELITE 225F
- DUNGEON MASTER 245F
- ECO 195F
- ELITE 225F
- FER ET FLAMME 285F
- FOOTBALL MANAGER 2 185F
- GABRIELLE 225F
- GAUNTLET 2 195F
- GEE BEE AIR RALLY 285F
- G.I.G.N. OPERAT. JUPITER 185F
- GUNSHIP 245F
- HURLEMENTS 225F
- JET 385F
- KARATE KID 2 155F
- KENNEDY APPROACH 225F
- L'ARCHE CAPT. BLOOD 225F
- L'EMPIRE CONTRE ATT... 185F
- LE MAITRE DES AMES 225F
- MANOIR DE MORTEVILLE 175F
- MATA HARI 195F
- MENACE 225F
- MICKEY MOUSE 185F
- MONTE CRISTO 220F
- MOTOR BIKE MADNESS 149F
- NEBULUS 185F
- NETHERWORLD 185F
- NIGEL MANSELL'S 195F
- NIGHT RAIDER 185F
- OUT RUN 195F
- PETER PAN 235F
- PLATOON 185F
- POWERDROME 225F
- QUESTRON 2 225F
- SCRABBLE 225F
- SKRULL 225F
- SINBAD 225F
- SKY CHASE 225F
- SORCERY PLUS 195F
- SPACE HARRIER 225F
- STARGLIDER 2 225F
- STARRAY 195F
- STARTRAP 195F
- SUMMER OLYMPIAD 195F
- SUPER HANG ON 145F
- SUPER STAR ICE HOCKEY 185F
- STREETS FIGHTER 195F
- STRIP POKER II 145F
- THE ELIMINATOR 185F
- TRUCK 225F
- UNIV.MIL.SIMULATOR 225F
- VIRUS 195F
- 20 000 LIEUES SS MERS 245F
- WHERE TIME STOOD STL. 185F
- WHIRLIGIG 185F
- ZOMBI 195F
- ZYNAPS 185F

PC compatibles

- EPYX ON PC 2 195F
- +WORLD GAMES+ROLLING THUNDER+JINKS+LEADERB. COMPILATION UBI 275F
- +ZOMBI+NECROMANCIEN +MASQUE PLUS 225F
- PC HITS N°2 225F
- +GREEN BERET+GRYSOR +ARKANOID+WIZZBALL
- PC GOLD HITS 195F
- +BRUCE LEE+WC LEADERBOAR
- +ACE OF ACES+INFILTRATOR
- LA COLLECTION 185F
- +ARKANOID+WC LEADERBOAR
- +WORLD GAMES+SUPER TENNIS
- ALBUM EPYX 225F
- +WINTER GAMES+PITSTOP 2
- +SUMMER GAMES
- 4X4 OFF ROAD RACING 185F
- 944 TURBO CUP 245F
- A 320 195F
- ADV. DUNG. AND DRAG. 225F
- ACTION SERVICE 195F
- AIRBORNE RANGER 235F
- ALBEDO 215F
- APOLLO 18 225F
- ARKANOID 2 185F
- AUTO DUEL 225F
- BAD CAT 235F
- BARBARIAN 185F
- BATMAN 195F
- BATTLECHESS 245F
- BIONIC COMMANDO 185F
- CALIFORNIA GAMES 195F
- CARRIER COMMAND 225F
- CIRCUS GAMES 235F
- COMBAT SCHOOL 185F
- CRAZY CARS 2 249F
- CRUCIAL TEST 220F
- DALEY THOMPSON "S OLYMPIQUE CHALLENGE 195F
- DARK SIDE 185F
- DEFENDER OF THE CROW. 245F
- DESERT RATS 215F
- BOUBLE DRAGON 195F
- ECHELON 185F
- EMMANUELLE 220F
- EMPIRE 195F
- FEDERATION OF FREE T... 285F
- FIRE POWER 235F
- F15 STRIKE EAGLE 185F
- F16 COMBAT PILOT 235F
- F19 STEALTH FIGHTER 245F
- FER ET FLAMME 225F
- FINAL ASSAULT 195F
- FINAL COMMAND 215F
- FIRE AND FORGET 249F
- FLIGHT SIMULATOR 2 400F
- FLIGHT SIMULATOR 3 475F
- FOOTBALL MANAGER 2 195F
- GABRIELLE 225F
- GALACTIC CONQUEROR 249F
- GAME OVER 2 195F
- GARY L. HOT SHOT 185F
- GAUNTLET 185F
- G.I.G.N. OPERAT. JUPITER 285F
- GRAND PRIX CIRCUIT 235F
- HIGH EPIDEMY 239F
- HOT SHOT 185F
- HURLEMENTS 215F
- IMPOSSIBLE MISSION II 225F
- INDY 500 149F
- INTERNATIO. KARATE + 245F
- IRON LORD 255F
- KARATE KID 2 245F
- JACKAL 185F

- ### PC COMPATIBLES
- JET 375F
 - JUNGLE BOOK 235F
 - L'ANNEAU DE ZENGARA 215F
 - LA CHOSE DE GROTEMB. 215F
 - L.A. CRACKDOWN 185F
 - LA QUETE DE L'OISEAU... 245F
 - L'ARCHE CAPT. BLOOD 249F
 - LAST MISSION 225F
 - LEGEND OF THE SWORLD 185F
 - LIVE AND LET DIE 225F
 - MAD SHOW 245F
 - MANHATTAN DEALER 225F
 - MAXI BOURSE 225F
 - MEURTRES EN SERIE 275F
 - MEURTRE A VENISE 245F
 - NEBULUS 195F
 - NIGHT RAIDER 185F
 - NORTH AND SOUTH 245F
 - OFF SHORE WARRIOR 249F
 - OPERATION WOLF 195F
 - PETER PAN 195F
 - PEUR SUR AMYTIVILLE 225F
 - PLATOON 185F
 - POOL OF RADIENCE 225F
 - PROFESSION DETECTIVE 225F
 - PUFFY'S SAGA 215F
 - QUESTRON 2 265F
 - RAMBO 3 185F
 - RED STORM RISING 235F
 - ROBOCOP 199F
 - RACK THEM 235F
 - ROCKET RANGER 245F
 - ROGER RABBIT 235F
 - SCENERY DISKS EUROPE 195F
 - SCRABBLE 225F
 - SERVE AND VOLLEY 235F
 - SKATEBALL 215F
 - SIDE ARMS 215F
 - SINBAD 245F
 - SPEED BALL 295F
 - STAR TREK 245F
 - STARGOOSE 245F
 - STARRAY 245F
 - STARWARS 195F
 - STREET SPORT SOCCER 185F
 - TECHNOCOP 195F
 - TIGER ROAD 245F
 - THE DEEP 199F
 - THE LAST NINJA 2 185F
 - THE PRESIDENT IS MISS... 225F
 - THE TEMPLE OF FLYING... 275F
 - THUNDERBLADE 249F
 - TINTIN SUR LA LUNE 295F
 - TT RACER 235F
 - TRUCK 235F
 - ULTIMA IV 225F
 - ULTIMA V 225F
 - ULTIMATE GOLF 195F
 - U. M. S. 225F
 - VICTORY ROAD 185F
 - VULCAN 195F
 - 20000 LIEUES SS MERS 199F
 - WEC LE MANS 199F
 - WHERE TIME STOOD STL. 195F
 - ZANY GOLD 235F
 - ZYNAPS 185F

SUPER PROMOTION !

- Manette US GOLD 109F
- Manette Speed King 109F
- Amstrad
- 4 Disq. vierges CPC 99F
- ST Amiga
- 10 Disquettes 3,5 DF,DD 119F
- 10 Disquettes 5 1/4DF,DD 99F
- Manette KONIX PC. 295F
- Manette KONIX+Carte 295F

SPECTRUM

- GAME SET AND MATCH 2 149F
- HISTORY IN THE MAKING 249F
- OCEAN DYNAMITE 149F
- LES BEST DE US GOLD 149F
- TAITO COIN OP COLLEC. 129F
- KARATE ACE 115F
- GOLD SILVER BRONZE 145F
- ELITE 6 PACK N°3 95F
- ARCADE ACTION 119F
- LES GREMLINS 119F
- LA COLLECTION KONAMI 119F
- TOP TEN COLLECTION 99F
- GEANTS D'ARCADE 119F
- LES TRESORS USG 115F
- BEST OF ELITE 2 95F
- GAME SET AND MATCH 129F
- THEY SOLD A MILLION 3 95F
- AUTRES PRODUITS SPECTRUM SUR LE CATALOGUE MICROMANIA.

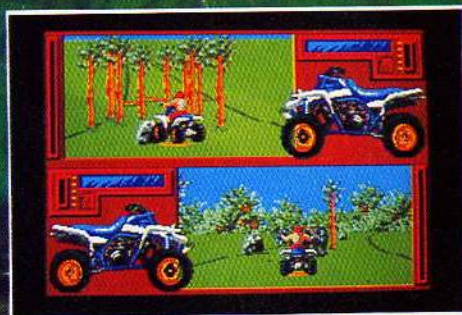
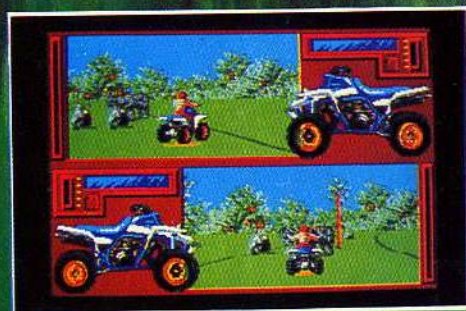
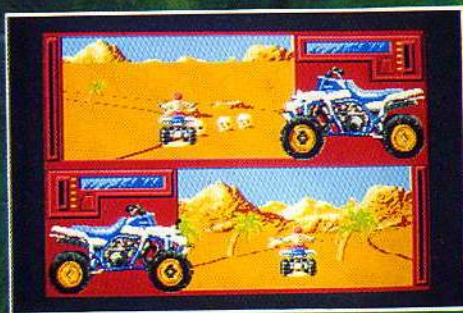
DEMENT !!! Kit de téléchargement : **99 F**
avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24, 7 jours sur 7
des centaines de hits pour le simple prix d'une communication
téléphonique sur **3615 AMCHARGE.**

Cette fois, Vous êtes le



gibier...!

IRON TRACKERS



81, rue de la Procession - 92500 Rueil Malmaison
Tél. : 47 52 00 18 - Télex : 631 748 F

CATALOGUE GRATUIT

NOM

PRENOM

ADRESSE

ORDINATEUR

Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi.

UNE COMPILATION HISTORIQUE
SUR CPC-C64 - SPECTRUM

THE
THE
THE
THE
THE

STOP.
PRESS

STOP.
PRESS

STOP.
PRESS

L'Histoire

Les 3 premières années

Les sources de l'industrie des ordinateurs ont parlé aujourd'hui d'inquiétude et d'agitation tandis que U.S. Gold - le précurseur des logiciels personnels de loisir - annonçait le projet d'une sortie pour septembre qui marquera un événement déterminant dans le développement de l'industrie informatique. Appelé "L'histoire en train de se faire", ce logiciel fait la chronique des immenses premiers succès de cette industrie passionnante et les experts le considèrent comme la parfaite collection unique des jeux informatiques jamais créée ... un véritable "plus" pour les "mordus" des ordinateurs et une réelle pièce de collection à garder précieusement pour les années à venir.

En 4 ans seulement, l'ordinateur personnel de loisir est devenu une industrie passionnante et déchaînée apportant non seulement beaucoup de plaisir aux nombreux jeunes à travers la Grande-Bretagne et l'Europe mais créant de même toute une industrie qui a fait des progrès à grands pas quant à la technologie et aux niveaux de loisir.

Aucune compagnie autre que U.S. Gold n'a fait autant pour cette cause. Tentant son nom des premières activités d'importation de logiciels provenant des Etats Unis, après l'avoir adapté au marché national, U.S. Gold a toujours mené le front, battant ses concurrents en répondant à la demande d'un

public de plus en plus judicieux. U.S. Gold est désormais à la tête d'une industrie très stable et vitale laissant derrière lui des réalisations marquantes et mémorables.

Maintenant la compagnie a annoncé le projet d'une nouvelle vague de choc - elle réutilise les premiers chefs-d'oeuvre de son succès remarquable et les rassemble pour créer une collection - 15 véritables "classiques" en tout. Un porte-parole de U.S. Gold n'est pas surpris de la réaction du marché comme il a commenté à nos journalistes : "U.S. Gold est à elle seule l'industrie des logiciels de loisir dans le Royaume Uni et maintenant en Europe.

"En résumé, la collection attirera tout public - ce n'est pas seulement une compilation de jeux, mais une véritable chronique de développement de cette industrie fantastique qu'est la nôtre."

C'est à peine surprenant que nos concurrents soient mécontents. Depuis le tout début, nous avons été les innovateurs et avons par conséquent développé des jeux vraiment innovatifs et des jeux que l'on peut appeler des classiques de leur époque. Personne n'a réalisé autant et personnellement n'est capable de diriger un tel logiciel. Maintenant qu'un marché mûr est en place, nous avons décidé



NEWS NEWS



NEWS NEWS



NEWS NEWS

REVENDEURS!
 Bénéficiez de conditions exceptionnelles pour la fin de l'année: Commandez directement chez l'éditeur:
 SFMI Tel: 92.94.36.00 BP 114 06561 Valbonne Sophia Antipolis

MONDAY, 19TH SEPTEMBER, 1988

en train de se Faire

Il était l'heure de faire une remarque audacieuse comme quoi le logiciel informatique est important et impressionnant nous avons par conséquent, réuni les classiques - depuis ces 3 dernières années - et nous allons les sortir dans un pack historique. Nombre des "mordus" d'aujourd'hui devaient être trop jeunes pour pouvoir utiliser les logiciels d'origine - c'est évidemment une aubaine pour eux ainsi que pour les autres, nombreux joueurs plus âgés qui apprécieront ce qu'une telle collection offrira. En résumé la collection attirera tout public car ce n'est pas seulement une compilation de jeux, mais une véritable chronique du développement de cette industrie fantastique qu'est la nôtre."

BEACH HEAD ... Le meneur - le premier logiciel U.S. Gold qui s'est vendu à un quart de million. **BRUCE LEE ...** Le premier personnage célèbre à entrer chez U.S. Gold. **SPYHUNTER ...** La voiture classique blindée de Bally Midway devenue un culte pour ordinateur personnel.

RAID ... Impressionnant mais encore contesté. Raid a fait la "une" de la presse nationale. **GOONIES ...** Le film de Spielberg adapté pour la première fois à un jeu interactif d'arcade pour 2 joueurs simultanés. **SUPERCYCLE ...** La superproduction Epyx sur 2 roues. Rapide et acharnée. Une course classique de tout temps. **WORLD GAMES ...** Autour du monde avec 8 événements incroyables et inhabituels par Epyx. **EXPRESS RAIDER ...** Un jeu "entraînant" et

"sifflant", action arcade. Le succès de Pâques de cette année-là. **INFILTRATOR ...** Arcade, simulation de stratégie - tous les éléments cumulés pour le No. 1 Européen. **BEACHHEAD II ...** Action séquence. Un autre énorme succès par Access. **GAUNTLET ...** Le jeu informatique le plus vendu en 1986/87, avec plus de 300 000 ventes. La première grande conversion arcade. **ROAD RUNNER ...** Le No. 1 de l'été de cette année-là - dessin animé, jeux automatiques par Atari.

MISSION IMPOSSIBLE ... Le test repère pour tous les jeux de plateforme qui ont suivi, encore considéré par beaucoup comme l'un des meilleurs jeux vidéo de tout temps. **KUNG FU MASTER ...** Un No. 1 Gallup - Data East - souvent imité jamais égalé. **LEADERBOARD ...**

"C'est le jeu simulation de sport de l'année, si ce n'est des 10 dernières années", Zzap 64.


En plus d'être une pièce de collection, pour beaucoup, le pack est d'une valeur inouïe et une occasion à ne pas manquer. De nombreux fans d'ordinateurs attendent avec impatience la sortie à la mi-septembre et les commentaires tels que: "J'ai commencé à économiser ...", "Je ne m'intéressais pas aux ordinateurs lorsque les précédents logiciels sont sortis, je suis impatient de les essayer maintenant ...", "Je ne connais que les jeux vidéo tel que Beach Head, je vais pouvoir me rendre compte de tout ce que j'ai manqué ..." reviennent dans la bouche des joueurs interrogés.

"Mais le véritable gagnant, c'est le public qui l'achètera - sa valeur est dérisoire."

Peut-être que l'une des remarques intéressantes a été faite par un "connaisseur" de l'industrie: "U.S. Gold semble avoir recommencé. Tandis que nous sommes tous en train de compiler joyeusement n'importe quels produits afin de les offrir au public sous forme de packs financièrement avantageux, U.S. Gold a rassemblé la meilleure collection de "classiques" des jeux vidéos dont le matériel de support et les articles de promotion seront toujours aussi bons et égaleront leur niveau habituel. Franchement, je vous avoue que nous sommes une fois de plus stupéfaits, mais ceux qui vont en profiter, ce sont les acheteurs - quel prix dérisoire."

Jusqu'où va aller U.S. Gold? En fait, personne ne le sait: tout ce que nous pouvons dire, c'est que s'ils continuent "à créer l'histoire" de cette manière, ils ne peuvent qu'aller de succès et tous ceux qui possèdent un ordinateur seront heureux si cette progression continue.

"HISTORY IN THE MAKING"
The First Three Years



LEADERBOARD
 EXPRESS RAIDER
 IMPOSSIBLE MISSION
 SUPER CYCLE GAUNTLET
 BEACHHEAD II INFILTRATOR
 RAID OVER MOSCOW SPYHUNTER
 KUNG FU MASTER BRUCE LEE GOONIES
 WORLD GAMES ROAD RUNNER BEACHHEAD

Chacun des jeux choisis pour honorer cette collection spéciale est en lui-même d'une valeur exceptionnelle...

Disquette
de grande marque -
double face,
double densité 135 TPI
l'unité : 9,90 f
les 10 : 95 F
les 100 : 920 F

Moniteur Philips
CM 8802
(300 x 285) : 1790 F

Moniteur Philips
VS 0080
(600 x 285) : 2690 F



89 - 89 bis, rue de CHARENTON
75012 PARIS
Tél: 43.42.18.54

Manette Quick joy 3
(tir automatique,
microswitch) : 95 F

Manette Philips
VU 001 : 40 F

Tapis pour souris : 45 F

Lecteur de K7
Philips VY 0030 : 275 F

C'est déjà Noël
à JSI!
Y-a des promos
et des
cadeaux!...



CADEAUX

**5 BONNES RAISONS DE COMMANDER
MAINTENANT POUR NOËL :**

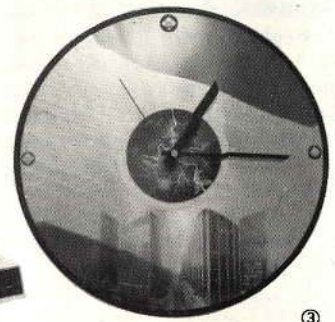
- Recevoir au printemps vos cadeaux de fin d'année pour une simple rupture de stock... c'est idiot.
- En cas d'impossibilité de vous livrer pour Noël, vous avez encore le temps de modifier votre commande.
- Nous ne faisons pas de paquets cadeaux, il vous faudra le temps de les faire.
- Votre facteur n'a peut-être pas un camion pour vos livraisons de fin d'année.
- Et même s'il en a un, il sera peut-être plein.



①



②



③

- ① Un étui de bureau pour tout achat supérieur à 500 F
② Un réveil digital ou une pendule pour tout achat supérieur à 1 000 F sans ordinateur
③ Une pendule laser pour tout achat d'un ordinateur
Cadeau non cumulable

PROMOTIONS

AMIGA

AMIGA 500 + Peritel + Disquette démo
+ 6 jeux dont 944 Turbocup 4 490 F
AMIGA 500 + Moniteur 1084 haute
Résolution + Disquette Démo
+ 6 jeux dont 944 Turbocup 7 290 F

SEGA

LUNETTES 3 D : 290 F
MISSILE DÉFENSE 3 D : 249 F
TEDDY BOY : 169 F
GANGSTER TOWN : 219 F
FANTAZY ZONE : 219 F

MSX

PACK MSX1 "Spécial Import" :
Galaga (c) + King's Knight (c)
+ Monsterfair (c) : 365 F
PACK "HAL" : Inspecteur Z (C)
+ Planette mobile (C) : 250 F
PACK "NAMCOT" N° 1 :
Bosconian (C) + Mappy (C) : 290 F
PACK "NAMCOT" N° 2 :
Dig Dug (C) + Galaxian (C) : 290 F
PACK MSX2 "Spécial import" : Garyu-o (c)
+ Darwin 4078 (c) + S. Tritorn (c) : 550 F

ORDINAIREUR NMS 8280 (2Drives
720 K + digitaliseur + logiciel de
traitement d'image + souris)
+ Moniteur VS 0080 (600x285) : 9 990 F

VAXOL (C) : 230 F
SORCERY (K7) : 49 F
ILLUSIONS (K7) : 75 F
BRIDGE (K7) : 75 F
MX TELX (D) : 290 F
MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE (D) : 99 F
BRAS ROBOT SV 2000 (pour MSX1) : 350 F
LES PASSAGERS DU VENT (D/MSX2) : 99 F
MACROHIT (assembleur K7- MSX1) : 120 F
COMIC BAKERY (C) : 169 F

AMIGA

— MATERIELS ET PERIPHERIQUES

• Amiga 500 + MONITEUR 1084 + IMPRIMANTE MPS 1250 (monochrome)	8 950 F
• IMPRIMANTE MPS 1250 (couleur)	1 990 F
• IMPRIMANTE MPS 1500 (couleur)	3 390 F
• LECTEUR DE DISQUETTE 3,5"	1 570 F
• MONITEUR 1084	2 950 F
• PISTOLET (PHASER GUN)	490 F
• SOURIS Amiga/PC	270 F

— Logiciels

• ALBEDO	195 F
• ARKANOID	265 F
• BATTLE CHESS	289 F

• BUGGY BOY	259 F
• CAPONE *	329 F
• CHESS MASTER 2000	190 F
• CRASH GARRET	389 F
• DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE	259 F
• DEFENDER OF THE CROWN	259 F
• EXPLORA	370 F
• FLIGHT SIMULATOR 2	375 F
• GEE BEE AIR RALLY	220 F
• INTERCEPTOR	280 F
• KARATE KID 2	230 F
• LEADER BOARD collections	259 F
• MARBLE MADNESS	190 F
• MANOIR DE MORTEVIELLE	199 F
• MENACE	220 F
• NEBULUS	259 F
• OBLITERATOR	235 F
• POW *	279 F

• POWER STYX	179 F
• ROCKET RANGER	299 F
• SARCOPHASER	165 F
• SENTINEL	230 F
• SPACE RANGER	110 F
• STARGLIDER 2	259 F
• TEST DRIVE	305 F
• THE THREE STOOGES	295 F
• TETRIS	190 F
• VAMPIRE EMPIRE	210 F
• XENON	225 F
• ZOOM	250 F

— Utilitaires

• DELUXE PAINT 2	695 F
• SCULPT 3 D	900 F
• PACKAGE BUREAUTIQUE (Maxiplan, Superbase, Prowrite) :	2 990 F

* Fonctionne avec le pistolet

MSX Cartouches en exclusivité. Importation directe du Japon. Quantité limitée.

ALIENS - 1 MEGA	390 F	FANTASM SOLDIER	230 F	HYDLIDE 2 (MSX1 - 1 MEGA)	240 F
ARAMO	150 F	FINAL ZONE	160 F	KING'S KNIGHT	145 F
BATTLE OF PEGUSS	160 F	FIRE BALL (MSX2 - 1 MEGA)	390 F	MONSTER'S FAIR	145 F
CASTLE EXCELLENT	260 F	SUPER LAYDOCK (MSX1 - 2 MEGA)	345 F	SCRAMBLE FORMATION (MSX2 - 2 MEGA)	260 F
CROSS BLAIM	230 F	GARYU-O (MSX2 - 2 MEGA) (avec moniteur)	230 F	SUPER TRITORN (MSX2 - 1 MEGA)	230 F
DARWIN 4078 (MSX 2 - 1 MEGA)	230 F			ARKANOID II (MSX2 - 1 MEGA)	290 F

SEGA

CONSOLE SEGA avec 2 poignées + Hang on + 1 jeu au choix : F16 Fighter ou Teddy Boy :	990 F
PISTOLET INTERACTIF avec 3 super jeux de tir :	449 F
KONIX SPEEDKING (manette)	149 F
ACCELERATEUR	129 F

CARTOUCHES A 169 F

F 16 FIGHTER
MY HERO
GHOST HOUSE
TRANSBOT
SUPER TENNIS
SPY VS SPY
BANK PANIC
GLOBAL DEFENSE

CARTOUCHES A 219 F

ACTION FIGHTER
ALEX KIDD IN
MIRACLE WORLD
ALIEN SYNDROME
WORLD GRAND PRIX
ASTRO WARRIOR/PIT
POT
BLACK BELT
CHOPFLIFER
ENDURO RACER

GREAT FOOTBALL
GREAT BASKETBALL
GREAT GOLF
PRO WRESTLING
QUARTET
SECRET COMMAND
SHOOTING GALLERY
THE NINJA
WONDER BOY
WORLD SOCCER
ZILLION

CARTOUCHES A 269 F

FANTASY ZONE II	
OUT RUN	
ROCKY	
SPACE HARRIER	
ZAXXON 3 D	
ZILLION 2	
AFTER BURNER	349 F
ALEX KID 2	349 F

COMPATIBLE P.C.

PC 20-III ordinateur COMMODORE compatible PC XT - 640 Ko RAM
 UC : 8088 (4,77 / 7, 16 / 9,54 MHZ) - 1 lecteur disquette 360 Ko au format 5,25" - Disque dur 20 MO - Carte graphique "AGA" avec Mode MDA, Hercules, CGA - Moniteur monochrome 12".
 LIVRÉ AVEC MS DOS 3,21 et GW BASIC. Maintenance 1 an sur site incluse

12 990 F

NMS 9115 ordinateur PHILIPS compatible PC XT - 640 Ko RAM UC : 8088 (4,77 & 8 MHZ) - 1 lecteur disquette 720 Ko format 3,5" - Disque dur 20 MO - Carte graphique "ATI GRAPHICS SOLUTION" avec mode HERCULES, CGA, plantronic Moniteur Ambre 14" sur socle orientable livré avec MSDOS 3.21, GWbasic, 1 logiciel d'initiation
 à MSDOS : Tutor et un logiciel d'aide à MSDOS : diskhelp + logiciel de P.A.O. Dynamic publisher

12 590 F

"Dynamic publisher"

Le logiciel Desktop Publishing "Dynamic publisher" offre une multitude de possibilités à l'utilisateur qui désire faire lui-même ses propres publications. Dans n'importe quelle forme souhaitée.

Le Dynamic Publisher travaille sur PC IBM Compatible qui dispose d'une mémoire d'au moins 512 KB et d'une carte graphique (CGA, EGA, Hercules). La souris est en option.

Dynamic Publisher existe en disquette 3 1/2 ou 5 1/4

1 490 F T.T.C.

• DYNAMIC FONTS n° 1 (23 fontes de caractères supplémentaires pour Dynamic publisher)	190 F
• DYNAMIC FONTS n° 2 (26 fontes de caractères supplémentaires pour Dynamic publisher)	190 F
• DYNAMICS graphics (plus de 170 dessins originaux pour Dynamic publisher)	190 F

DEMANDER NOTRE CATALOGUE COMPLET ET GRATUIT AU 43.42 18.54

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

TI-61

Bon de commande

à recopier ou à retourner à J S I - 89-89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Ville _____ Code postal _____

N° tél. _____ Ordinateur : _____

Je vous commande le matériel suivant : _____

Pour un prix de : _____

Frais de port jeux, 20 F

Frais de port matériel : 90 F

TOTAL

RÈGLEMENT PAR CHÈQUE OU MANDAT A L'ORDRE DE J S I



La grille de départ : votre position est fonction des qualifications.

Turbo Cup

ATARI ST

Déjà célèbre, Turbo Cup est un programme d'un nouveau genre. Elaboré en collaboration avec René Metge, il met en avant le pilotage mais sans perdre de vue l'aspect ludique. Très fort !

Loricels

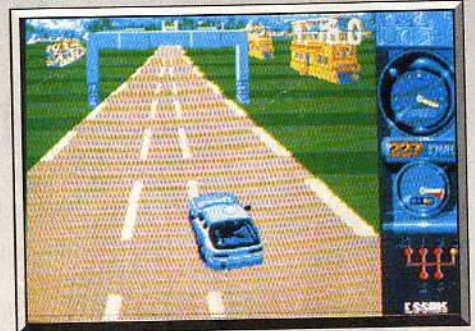
Avec Turbo Cup, Loricels nous offre une grande course automobile qui devrait satisfaire les amateurs les plus exigeants. Il ne s'agit pas d'un jeu d'arcade comme Out Run, mais d'un programme plus ambitieux réalisé avec un grand souci de réalisme. Même si les aspects techniques ont été mis de côté, Turbo Cup est une simulation. Mais attention, quand on parle de simulation on pense tout de suite à la fastidieuse étude d'une notice, aussi épaisse que complexe, avant de pouvoir jouer. Ce n'est pas le cas ici. N'importe quel joueur peut commencer tout de

suite une partie et en tirer un plaisir immédiat. Tout d'abord vous choisissez l'un des quatre circuits qui sont proposés et vous effectuez un tour d'essai. Il est très important d'y faire une bonne performance, car la place que vous occuperez sur la grille de départ est définie en fonction du temps réalisé lors de cette séance d'essai. La scène est représentée en 3D sous un angle plongeant. Vous enclenchez la première et vous démarrez. Vous passez les vitesses rapidement pour tirer le maximum de cette ligne droite et au dernier moment vous rétrogradez pour négocier le premier virage. Ensuite remettez toute la gomme dans la ligne droite suivante et vous arrivez à toute allure dans un nouveau virage. Cette fois,

vous êtes repassé un peu trop tard en troisième et votre véhicule commence un tête-à-queue. Mais vous parvenez de justesse à reprendre le contrôle et la course continue.

Une fois ce premier parcours terminé, le temps réalisé s'affiche sur l'écran et votre rang sur la grille de départ vous est communiqué. Vous vous retrouvez au beau milieu des autres concurrents en attendant que le départ de la course soit donné. La lumière passe au vert et c'est parti. Comme dans une véritable course, le démarrage est un moment très délicat. Pas question de foncer tout de suite sous peine d'entrer en collision avec le véhicule qui vous précède. Il faut rouler prudemment, en faisant attention aux autres véhicules, à l'affût d'une occasion. Dès que le peloton s'éclaircit, on tente sa chance. Les autres concurrents ne vous facilitent pas les choses, faites preuve de beaucoup d'habileté pour gagner quelques places.

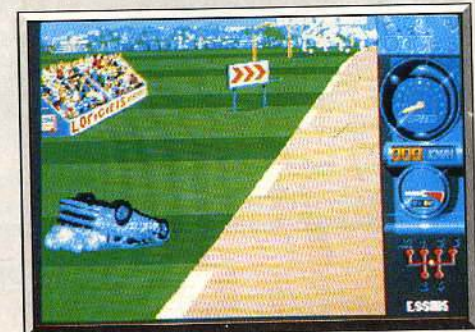
Pour réaliser cette course passionnante, Loricels a eu l'excellente idée de faire appel aux conseils d'un pilote chevronné : René Metge. Ce qui procure un grand réalisme au logiciel. Tout d'abord, les différents circuits correspondent exactement à leurs



Et rapidement vient le moment où...



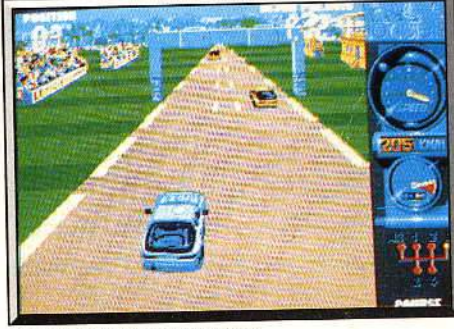
Mais avec un peu d'habitude...



l'on devient trop sûr de soi !



Au début, on a du mal à négocier les virages.



on arrive à suivre le rythme.

modèles, et respectent précisément les longueurs de chaque segment. Ensuite, la programmation a été réalisée en suivant scrupuleusement les indications du champion qui connaît parfaitement ces circuits. Les voitures de course sont toujours à la limite de l'adhérence et si on roule juste un petit peu trop vite, on part dans un tête-à-queue, voire dans le décor. A chaque endroit du parcours, la vitesse, que vous ne pouvez pas dépasser sans perdre le contrôle de votre véhicule, correspond exactement à la réalité. D'autre part, comme les coureurs, vous devez apprendre à connaître parfaitement chaque circuit si vous voulez tirer le maximum de votre véhicule et réaliser les meilleurs temps. Prenez des points de

repère et découvrez à quel moment précis passer les vitesses.

Turbo Cup bénéficie d'une réalisation de qualité qui ajoute encore au réalisme de la course. Le point fort est la représentation et l'animation de la voiture. Celle-ci a été réalisée à partir de photos digitalisées. Les reflets sur la vitre arrière changent quand le véhicule tourne, des gaz sortent du tuyau d'échappement au moment où vous rétrogradez, les feux stop s'allument quand vous freinez. Les graphismes et l'animation sont très réussis. Seuls reproches : l'absence de décors différents pour chaque circuit et un défilement légèrement saccadé. Mais ce sont là des défauts mineurs. La bande sonore est réussie et on appréciera tout particulièrement le superbe thème musical d'introduction. Il s'agit d'une digitalisation, et contrairement à l'usage, il ne se limite pas à un thème très court répété en boucle. Une grande course automobile, comme si vous y étiez. (Notice en français. Disquette.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	simulation sportive
Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	C

Galactic Conqueror

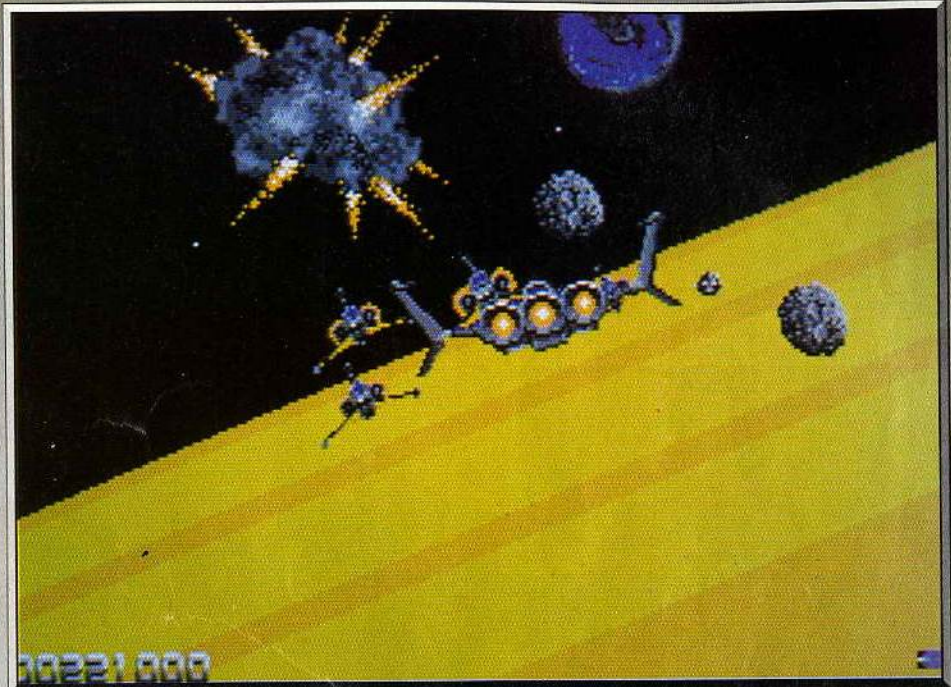
AMIGA

Dernier rejeton de Titus, Galactic Conqueror marque un tournant dans la stratégie du spécialiste français du fast action. En effet, ce programme nécessite une bonne dose de stratégie et de réflexion...

Titus

La Ligue Stellaire a pour tâche de préserver la paix. Elle gouverne à partir de la planète Gallion, choisie en fonction de la position stratégique qu'elle occupe au centre de la galaxie. Mais des forces rebelles lancent une grande offensive à travers l'espace afin de s'emparer du pouvoir. Leur objectif prioritaire est d'envahir la planète Gallion pour désorganiser les forces de la Ligue et mettre la main sur les secrets technologiques élaborés dans ses laboratoires. Heureusement, les savants de la Ligue viennent d'achever la construction d'un nouveau vaisseau de combat très performant. Il s'agit du Thunder Cloud II qui dispose d'un armement puissant et d'un écran protecteur capable d'absorber de nombreux impacts. Pour piloter ses chasseurs, la Ligue fait appel aux vainqueurs de la course de off-shore qui s'est déroulée sur Terre (cf. *Off Shore Warriors*).

La partie commence alors qu'un vaisseau-mère ouvre un sas et qu'un Thunder Cloud en sort. Il descend sur une planète occupée par l'ennemi et tout de suite un combat frénétique s'engage. Des missi-



Aux commandes de votre vaisseau, vous devrez faire preuve d'adresse et de ténacité...



La recharge du bouclier est un moment fort attendu.



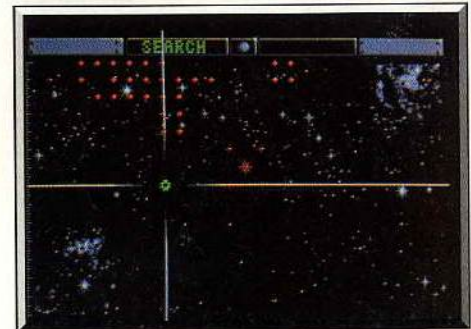
Les collisions sont parfois difficiles à éviter.

les jaillissent des cratères qui recouvrent la planète, des robots sondes s'approchent dangereusement et des mines tourbillonnent en tous sens. Ces dernières sont particulièrement dangereuses car il est très difficile de les éviter. Elles seront de tous les combats. Une fois que vous avez anéanti tous vos adversaires, vous remontez jusqu'au vaisseau-mère afin de recharger votre bouclier. Pour libérer une planète, vous devez sortir victorieux de trois combats successifs : au-dessus de la surface de la planète, dans les airs et finalement dans l'espace. Ces combats sont en ordre de difficulté croissante. Dans le dernier, il faut faire preuve de beaucoup d'habileté pour survivre face aux escadrilles ennemies. Elles

se cachent derrière des groupes de météorites qui peuvent endommager gravement votre bouclier. Pour vous tirer d'affaire, utilisez au maximum les fantastiques possibilités du Thunder Cloud II en vous lançant dans des vrilles à couper le souffle. Une fois que vous avez vaincu les forces rebelles qui occupent une planète, les troupes de la Ligue viennent en prendre possession pour y installer de solides défenses. A partir de cette base, elles tentent d'occuper les planètes voisines. Quelle que soit l'issue du combat, vous passez en mode carte. Galactic Conqueror est un bon shoot-them-up, mais il ne se limite pas à cet aspect. La stratégie joue un rôle déterminant dans ce jeu. Sur la carte, vous



Dans certains cas, évitez le combat...



La carte sert à définir sa stratégie.



Vaisseaux ennemis et objets divers...



Les obstacles sont nombreux.

découvrez la galaxie avec Gallion en son centre. Cette planète est entourée de quatre lunes artificielles qui servent de points de ravitaillement pour les vaisseaux de la Ligue. Aux quatre coins de la galaxie se trouvent d'autres lunes qui jouent également un rôle important au niveau du contrôle de la galaxie. Les planètes occupées par les rebelles sont indiquées en rouge, tandis que les vôtres sont en bleu. Chaque fois que vous revenez après un combat, vous voyez les mouvements des troupes en présence. Il faut alors faire rapidement le point de la situation et décider de l'endroit où portera votre prochaine attaque pour enrayer l'avance ennemie du mieux possible. Les priorités sont tout d'abord d'éviter que les rebelles se rapprochent des lunes qui entourent Gallion et ensuite la protection de celles qui se trouvent aux quatre coins de la galaxie. Si aucun de ces points stratégiques n'est menacé, il est conseillé d'attaquer une forte concentration de planètes occupées par l'ennemi, à moins qu'un redoutable vaisseau amiral rebelle ait été repéré (il serait alors indiqué par un triangle rouge sur la carte). Evidemment, c'est aux points stratégiques que les forces ennemies sont les plus puissantes. Mais si vous vous contentez d'attaquer les planètes les plus faibles vous n'avez aucune chance de gagner la partie. *Galactic Conqueror* bénéficie d'un traitement cinématographique du meilleur effet. La réalisation est irréprochable. De beaux graphismes agréablement colorés et une animation impressionnante procurent un grand plaisir de jeu. La scène du retour au vaisseau-mère est superbe. Mais le morceau de bravoure, c'est le combat dans l'espace. Aucun programme n'était encore parvenu à rendre aussi crédible un tel combat. Le vaisseau tourne sur lui-même, le décor bascule et très vite on ne sait plus où sont le haut et le bas. C'est assez extraordinaire et on se sent vraiment dans l'espace. L'aspect stratégique du jeu est également convaincant, les parties sont longues mais on peut sauvegarder une position. On a pu reprocher à Titus de produire des jeux qui manquaient un peu de profondeur et qui se répétaient. Mais ces reproches sont balayés par *Galactic Conqueror* qui

est un jeu riche et prenant. C'est le meilleur programme de Titus, une belle réussite. (Notice en français. Disquette.) Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up/stratégie
Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	C

Avis

Galactic Conqueror a su mettre à profit les performances de l'Amiga pour renouveler un genre qui s'enlisait dans la répétition obligée de ses formes primitives (voir *Zynaps*). Ce shoot-them-up abandonne le traditionnel scrolling latéral, usé jusqu'à la corde, au profit d'une véritable représentation des décors en trois dimensions qui donne au joueur l'impression d'être dans le vaisseau. La dimension tactique de *Galactic Conqueror* (définition du plan d'attaque à partir d'une carte du ciel), les fréquents retours au vaisseau principal et la rapidité de l'animation contribuent à créer une ambiance de film de science-fiction. Prenant. Jean-Philippe Delalandre

Galactic Conqueror est un bon jeu d'action où l'introduction d'une certaine stratégie apporte une nouvelle dimension. Certes tout n'est pas rose. Les bruitages ne sont pas désagréables mais bien peu réalistes. Le réacteur du vaisseau fait un bruit de moteur quatre-temps. De même la surface des planètes est beaucoup trop uniforme ce qui nuit à l'ambiance et les combats s'avèrent un peu monotones à la longue. Mais en contrepartie, l'animation est très rapide, les pseudo-sprites sont très gros, l'impression de 3D dans l'espace est très bien rendue. Le côté stratégique vous permettra de ne pas mourir idiot!

Jacques Harboun

Tout en gardant son orientation vers le jeu d'action, Titus parvient à effacer cette désagréable sensation de déjà vu que procurait ses précédentes productions. Le logiciel est techniquement une réussite, avec des bruitages et des animations d'excellente qualité. Seul regret, les phases de rase-mottes à la surface des planètes manquent de réalisme.

Eric Caberia

Comparatif

Skyfox II/Galactic Conqueror : ces deux programmes sont vraiment très proches puisqu'il s'agit de shoot-them-up avec un aspect stratégique. La force de *Skyfox II* repose sur la grande variété des missions. *Galactic Conqueror* gagne au niveau de la stratégie et de la réalisation. Il est assez rare de pouvoir comparer un jeu français avec un programme américain, surtout un programme d'Electronic Arts. Et pourtant... *Galactic Conqueror* l'emporte tout de même d'une courte tête.

A.H.-L.



Moins réussi : Skyfox II sur Amiga.

Fusion

AMIGA

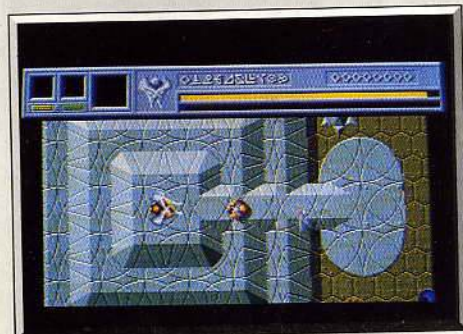
Fusion est un jeu d'action original. Les réflexes ne suffisent pas, il faut aussi réfléchir. Des énigmes à résoudre apparaissent lors du déroulement du jeu. Passionnant.

Electronic Arts. Programmation : Kevin Donkin ; graphismes : Glen Corpes ; musique : Dave Hanlon

Electronic Arts fait preuve, une fois de plus, d'originalité. *Fusion* offre la particularité d'être à la fois un shoot-them-up et un jeu d'arcade/aventure. Votre mission consiste à détruire une planète étrangère défendue par des extra-terrestres particulièrement agressifs. Pour atteindre votre objectif, vous explorez les nombreux niveaux qui composent cet univers en ramassant les différents éléments d'une



Le vaisseau est entouré d'un cercle protecteur.



Le tank d'assaut revient vers le ravitailleur.

bombe. Lorsque toutes ces pièces sont en votre possession, il faut revenir à votre point de départ et faire tout sauter. Si le principe du jeu est fort simple, en venir à bout l'est beaucoup moins. Tout au long de cette aventure, vous vous heurtez à de nombreux ennemis qui ne vous laissent pas un instant de répit. Il faut résoudre toutes sortes de problèmes afin de parvenir à progresser dans ce drôle d'univers. Vous contrôlez le ravitailleur, un vaisseau qui se déplace tout seul dans le sens de la dernière direction indiquée. Il survole les principaux obstacles, à l'exception des structures trop hautes qui l'empêchent d'accéder à certains secteurs. Ce vaisseau a la possibilité de se poser sur les surfaces dégagées.



Le vaisseau vient là déposer tous les morceaux de la bombe découverts pendant la partie.

Vous pouvez alors faire débarquer un véhicule d'assaut dont vous prenez le contrôle. Ce véhicule se déplace au sol. Il est donc arrêté par tous les obstacles qui se présentent. Lorsque le véhicule s'éloigne du ravitailleur, celui-ci utilise un système de camouflage pour se rendre invisible, ce qui le soustrait aux attaques ennemies. Faites bien attention à repérer l'endroit où il s'est posé pour éviter d'avoir à le rechercher longtemps par la suite, car il ne réapparaît que lorsque vous arrivez sur lui.

Pour progresser, vous découvrez des boutons de couleurs différentes, qui parsèment chaque niveau. Une fois actionnés, ceux-ci font disparaître un obstacle qui vous barrait le chemin, ou bien ils ouvrent une porte qui vous permet d'accéder au secteur suivant. Où l'affaire se complique, c'est que vous ne pouvez actionner qu'un seul bouton à la fois, ce qui vous oblige à faire quelques essais avant de découvrir l'ordre dans lequel ils doivent être actionnés. Par exemple, un bouton libère une galerie qui mène à un autre bouton, qui lui ouvre une porte et ainsi de suite. C'est un véritable casse-tête et les amateurs de problèmes s'en donneront à cœur joie. Les deux appareils dont vous disposez ont des fonctions différentes. Vous passez de l'un à l'autre en fonction des circonstances. Seul le véhicule d'assaut peut actionner un bouton. En revanche, le ravitailleur permet de faire une reconnaissance des lieux et son rôle



Les défenses ennemies doivent être détruites.



Les missiles ennemis sont encore là.



Sur fond bleu, on est dans le deuxième niveau.

consiste à déposer le véhicule à proximité d'un bouton.

Vous avez donc fort à faire pour découvrir la solution de ces énigmes, mais ne croyez pas que vous allez réfléchir tranquillement. Les extra-terrestres ne cessent de vous harceler. Les défenses ennemies sont constituées de tourelles fixes, de véhicules divers et de missiles à tête chercheuse. De vos deux appareils, c'est le ravitailleur qui est le plus à même de faire front à ces attaques grâce à sa grande mobilité. Au cours de son exploration, il peut se procurer des armements supplémentaires ainsi qu'un bouclier protecteur. Le véhicule d'assaut, lui, circule lentement dans les galeries qui lui laissent bien peu de

marge de manœuvre pour éviter les tirs ennemis. Il est donc particulièrement vulnérable aux attaques, aussi est-il recommandé de faire un premier passage afin de détruire les installations ennemies.

Fusion bénéficie d'une réalisation soignée, les décors sont particulièrement réussis avec une bonne impression de profondeur et une excellente utilisation des couleurs. Le scrolling multidirectionnel est satisfaisant et la bande sonore convaincante.

C'est un jeu complexe dans lequel la réflexion l'emporte sur l'aspect shoot-them-up. Vous n'en viendrez pas à bout facilement, mais il est possible de sauvegarder la partie. (Notice en français. Disquette.)

Alain Huyghues-Lacour.

Type	_____	arcade/aventure
Intérêt	_____	16
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★★★
Prix	_____	C

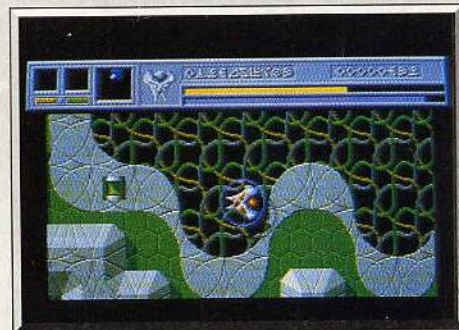
Avis

Fusion est une réussite. Bien qu'étant avant tout un jeu d'action, il dispose de qualités stratégiques qui le rendent « intelligent ». Les graphismes, par leur finesse et la variété de leurs couleurs, font une bonne utilisation des performances de l'Amiga. Ce programme nécessite un certain temps pour une bonne prise en main (complexité des décors et variété des contraintes). Un bon logiciel.

Eric Caberia

Fusion est un jeu comme je les aime avec un bon équilibre entre réflexes et réflexion. L'idée de deux types de véhicule qui ont chacun leurs limites enrichit le jeu. Les graphismes sont engageants et le scrolling multidirectionnel fluide (bien que le scrolling latéral soit un tout petit peu haché). L'animation du vaisseau avec sa petite inertie est bien rendue. Les bruitages sont agréables. Bref une bonne réalisation d'ensemble pour ce jeu difficile.

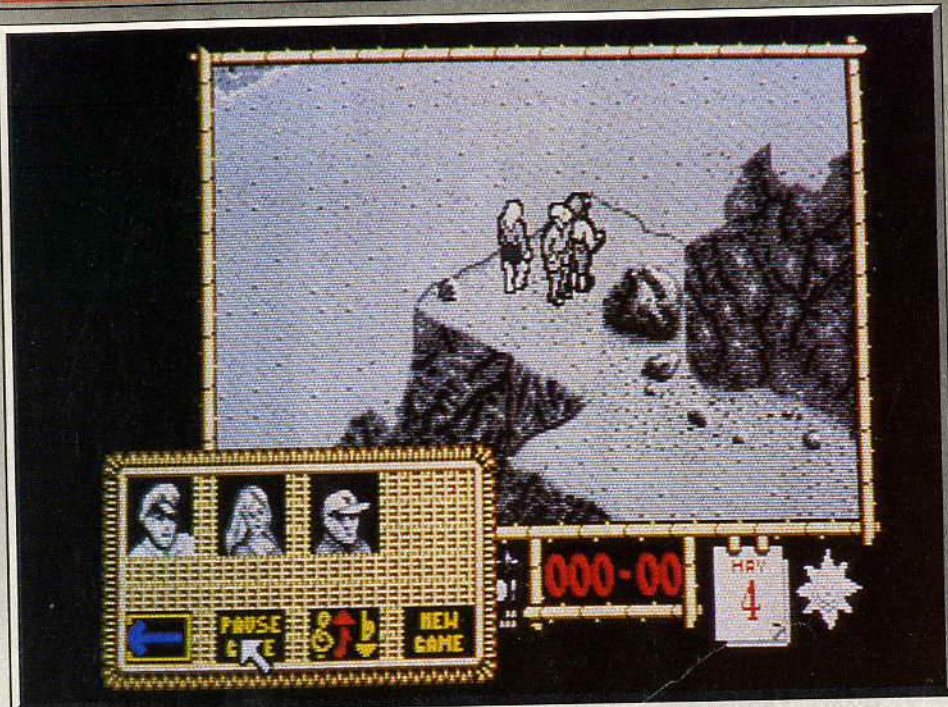
Jacques Harbonn



Un morceau de la bombe a déjà été récupéré.



Le passage sur le bouton ouvre la voie.



Les bords de la falaise cachent des choses.

Where Time Stood Still

ATARI ST

Ils sont quatre rescapés d'un crash aérien. Vous les guidez avec le joystick. Très bien réalisé graphiquement, ce jeu d'aventure-action vous entraîne dans un suspens insoutenable. Mieux qu'au cinéma.

Ocean. Conçu et réalisé par Denton Designs ; programme : Ian Brown et Robert Weir ; graphisme : Steve Cain.

Les cinéphiles se rappellent sans doute des films d'aventure des années trente qui mettaient en scène dans de sauvages contrées, un bel aventurier (souvent anglais), une superbe ingénue, de méchants sauvages (cannibales, si possible), et une faune dangereuse. Ces différents ingrédients semblent toujours aussi efficaces, puisqu'ils constituent les principaux éléments de ce logiciel original.

Pour résumer la situation, un petit avion monomoteur s'est écrasé dans les hauteurs himalayennes. Isolé sur un plateau situé entre les différents sommets de la chaîne montagneuse, l'équipage composé de quatre personnes comprend très vite que son seul salut est dans la traversée de cette étrange



Le plancher pourri du pont ne tient pas fort.

contrée. La difficulté de l'entreprise réside dans le particularisme de la faune (ptérodactyles, tyrannosaures, monstres des marécages) et dans les dangers que cache chaque parcelle de terrain parcouru. L'équipe est composée de personnalités très différentes, parmi lesquelles Jaret, le pilote et guide de l'expédition (qui est prioritairement contrôlé par le joueur), Clive, un homme gros (peu endurant physiquement), père de la sculpturale Gloria (l'un des personnages les plus forts) et en dernier lieu son fiancé, l'intellectuel (mais sportif) Dick. En tant que chef de groupe, il faut tenir compte des caractéristiques de chacun des personnages ainsi que les liens et relations qui les unissent. Si Gloria meurt, la volonté



Il fait nuit. Attention à l'animal volant.

de survie de Dirk s'en trouve fortement affectée. Pour vous aider dans votre progression, de multiples objets (éparpillés lors du crash de l'avion) peuvent être ramassés, parmi lesquels une corde, une trousse à pharmacie, des vivres, un cigare, etc. Leur utilisation judicieuse permet de sortir des périlleuses situations que recèle le logiciel : la corde est indispensable pour sauver Clive d'un pont qui s'est effondré sous son poids. Pour vous informer de l'état de chacun des individus, des commentaires (souvent humoristiques) s'affichent via un système de bulles semblable à celui des bandes dessinées. D'autres



On s'approche des marécages.



Les bandes de terre sont des sables mouvants.

informations (affichées au bas de l'écran) vous renseignent sur la force, le niveau de faim-soif, et le nombre de munitions disponibles pour l'unique revolver du chef d'équipe. Il est à noter qu'en cas de décès du leader, vous pouvez choisir un nouveau chef de groupe parmi les membres restants. Les difficultés topographiques rendent l'exploration des lieux dangereuse. Des ravins, avalanches de pierres, marécages, chutes d'eau et sables mouvants corsent le jeu. Toujours dans le genre « stress et sueurs froides », des reptiles volants (ptéranodons), survivants d'une lointaine préhistoire, hantent les cieux et se jettent sans prévenir pour prélever un lourd tribut parmi les membres de l'équipe. La mort



L'équipage arrive au village de cannibales.

L'ACTION - SIMULATION

AIRBORNE
RANGER



**DISPONIBLE SUR: IBM PC
C64**

Prévu pour décembre. **AMSTRAD CPC
ATARI ST**

MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

MicroProse France: 6/8 Rue de Milan, 75009. PARIS Tel: (1) 45 26 44 14

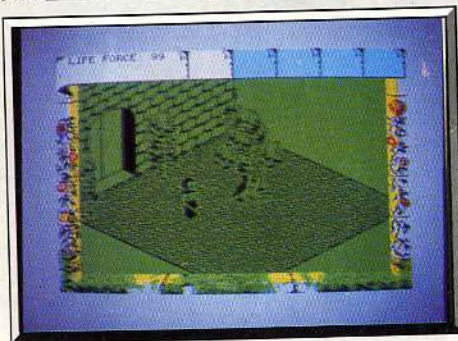
peut aussi frapper sous la forme de cannibales (Dick, féru de langues rares, peut vous éviter la mort en servant de traducteur) ou par les puissantes machoïres d'un reptile bipède. Les éventuelles voies d'évasion (des sentiers) peuvent cacher des yétis. Les graphismes sont monochromes, ce qui renforce l'effet « film des années trente ». La variété des décors, leur finesse graphique, le très convaincant mode 3D en perspective offrent un réalisme de grande qualité. Les animations disposent d'un scrolling à huit directions. Les bruitages sont le point le plus faible du programme. Les concepteurs, pour



La nuit, le repos n'est pas sans danger.

masquer cette lacune, ont introduit une option qui permet d'avoir un fond musical peu convaincant. Ce logiciel, malgré quelques petites imperfections, atténue la barrière qui semblait séparer jeux d'aventure et jeux d'action. Les ingrédients propres aux deux genres se trouvent réunis dans ce programme sophistiqué. Il ne lui manque qu'une option de sauvegarde. Dépayasant et riche. (Disquette.) Eric Caberia.

Type _____ action/aventure
 Intérêt _____ 15
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★★
 Prix _____ C



Fairlight II sur Spectrum.

Comparatifs

Fairlight Gunfrigt/Where Time Stood Still. Les techniques d'animation de Where Time Stood Still sont connues en Angleterre sous le nom de « 3D filmation ». Des programmes tels que Fairlight Gunfrigt sur huit bits ont été des précurseurs dans ce domaine (1984). Aujourd'hui grâce à leur vitesse de calcul, les seize bits, ici le ST, permettent d'atteindre une qualité et une vitesse d'animation bien supérieures. La taille mémoire plus importante permet d'intégrer des univers plus vastes qu'auparavant. Ce concept risque, dans l'avenir, avec la puissance des nouvelles machines de repousser très loin les critères de réalisme pour les jeux d'aventure-action. E.C.



Cinq partenaires - digitalisés - vous accompagnent dans ce jeu de simulation boursière.

Maxi bourse

ATARI ST

Jeu ou réalité? Cette simulation boursière est tellement bien réalisée qu'on se croirait à la Bourse, la vraie. Les renseignements fournis sont précis. Excellent pour les futurs spéculateurs.

Cobra Soft; Programme: Jean-Michel Baudequin; graphisme: Dominique Fusina; chef de projet: Jacky Adolphe; réalisation: Bertrand Brocard.

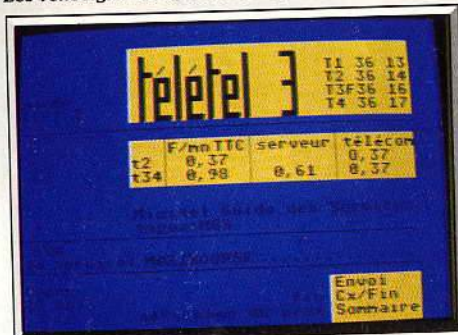
Ce jeu de simulation boursière vous permet de vous plonger dans les affaires de la spéculation, en compagnie d'un à cinq autres partenaires. Ceux-ci pourront être soit d'autres joueurs humains, soit des personnages simulés par le programme (qui en propose cinq en tout, chacun ayant ses habitudes boursières et une connaissance plus ou moins vaste en ce domaine). Le niveau choisi affecte la somme disponible et l'étendue du portefeuille de départ. La constitution de ce portefeuille a une grande importance car elle risque d'avoir des répercussions par la suite. Si vous avez sélectionné l'option « Masters », l'ensemble des quarante actions sera accessible. Ces actions sont réparties en dix domaines. Si vous par-



Les renseignements sont très précis.



Quarante actions sont accessibles.



Messages et portefeuille sur Minitel.

TO8D LE CADEAU FUTÉ.

Avec ses **300 logiciels** et un prix aussi intéressant, le TO8D de Thomson c'est vraiment le cadeau futé. Les nombreux programmes de jeux en feront le compagnon des enfants. Grâce à lui ils se familiariseront avec le monde passionnant de la micro-informatique.

Outre sa facilité d'utilisation, le TO8D possède des performances qui le feront devenir le partenaire de toute la famille. Le seul problème que vous apportera le TO8D : vous vous le disputerez !

- Microprocesseur 6809E.
- **Mémoire vive (RAM) : 256 Ko, dont 236 Ko utilisateur** ; elle est extensible à **512 Ko**, dont 496 Ko utilisateur, entièrement gérés de façon transparente pour l'utilisateur par le BASIC 512 MICROSOFT® ; 16 Ko vidéo.
- Mémoire morte (ROM) : 80 Ko, extensible à 144 Ko grâce au lecteur de cartouches-programmes intégré
 - Logiciels résidents en mémoire morte : BASIC 1.0 MICROSOFT® (pour utilisation des logiciels TO7-70)
 - BASIC 512 MICROSOFT®, avec DOS MICROSOFT® - DOS iconique - Puissant moteur graphique.
- Lecteur de disquettes 3 1/2 intégré, de 640 Ko formatés, double face/double densité.
- Ecran : Palette de couleurs permettant à l'utilisateur de choisir 16 couleurs parmi 4 096 nuances.

Le TO8D.

3990F* T.T.C.

*Prix public conseillé. Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

3615 + METZ 2000
3615 + THOMTEL



THOMSON 
MICRO-INFORMATIQUE



venez à détenir une concentration horizontale (trois entreprises dans le même secteur d'activité avec 6000 actions dans l'une et au moins 3000 pour les deux autres) ou verticale (6000 actions dans trois titres de secteurs différents), d'importants bénéfices vous seront assurés à chaque tour. Pourtant ces concentrations ont aussi l'inconvénient de vous rendre plus fragile face aux impondérables. Les participants jouent à tour de rôle. Vous pourrez ainsi consulter sur minitel vos messages et votre portefeuille et vous informer des statistiques (répartition de vos titres entre les pays et les activités, répartition de l'argent liquide et des titres entre les joueurs).

Si vos liquidités commencent à baisser ou si simplement vous désirez prendre vos bénéfices sur un titre, passez à la Bourse pour le vendre. Son cours dépend de l'éternelle loi de l'offre et de la demande. Si toutefois aucun joueur ne le rachète après deux tours, la banque le fera mais il aura bien sûr perdu de sa valeur. En revanche si l'ensemble des joueurs souscrit à un nombre d'actions supérieur à celui qui est disponible, il s'ensuit des enchères particulièrement acharnées et parfois un peu trop longues. L'icône du dé entraîne la fin de votre tour et peut conduire à plusieurs situations : message personnel qu'il faudra consulter, avis personnel (souvent amusant) qui retentit favorablement ou non sur vos finances, événement extérieur aux conséquences multiples, achat (par lot de mille) « au cours » d'un titre tiré au hasard ou « au mieux » de l'action de votre choix. Vous ne restez pas inactif pendant le tour des autres joueurs, car vous pouvez acheter ou enchérir de la même manière. Surveillez vos liquidités : l'emprunt nécessite un remboursement immédiat et impose une amende importante. La plupart des écrans s'enrichissent d'images digitalisées. Un jeu passionnant et difficile mais qui ne se pratique qu'au clavier. (Disquette ; jeu en français.)

Jacques Harbonn

Type _____ simulation boursière
 Intérêt _____ 16
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ —
 Bruitage _____ —
 Prix _____ C

Version CPC

Les digitalisations sont moins belles, on perd l'écran du minitel mais l'intérêt du jeu reste identique. Une bonne réalisation pour cette machine bien que l'adoption du mode monochrome aurait permis des photos beaucoup plus détaillées. J.H.

Intérêt _____ 15
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ —
 Bruitage _____ —
 Prix _____ B

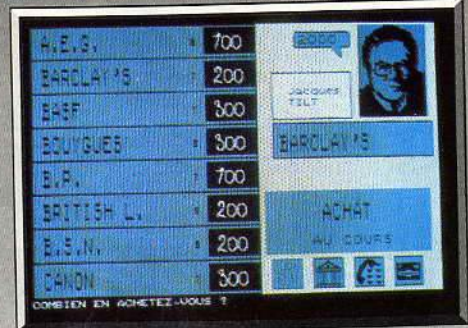


Version CPC, bien réalisée.

Version T08 - T09 - T09 +

C'est la moins réussie. Certes les digitalisations sont correctes, mais les couleurs sont mal choisies. De plus, l'accès au minitel a été élagué de nombre de ses fonctions. Le jeu reste intéressant. J.H.

Intérêt _____ 14
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ —
 Bruitage _____ —
 Prix _____ B



Version Thomson, sans couleur.

Zynaps

AMIGA

De l'action, de l'action et encore de l'action. Voilà ce qu'est Zynaps. La difficulté en plus. Seize secteurs sont proposés au joueur, de préférence un passionné. Les autres abandonneront avant.

Hewson. Graphismes : Pete Lyon ; programmation : Howie ; conversion Amiga : Neil ; musique : Julio Zicchi



Le principe du jeu est simple : tirer sur tout ce qui bouge. C'est tout ce qui est simple.

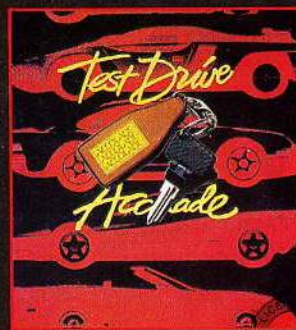
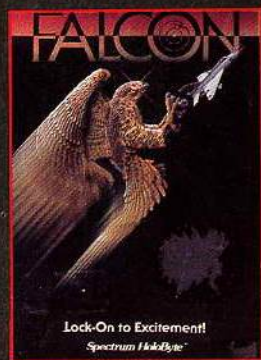
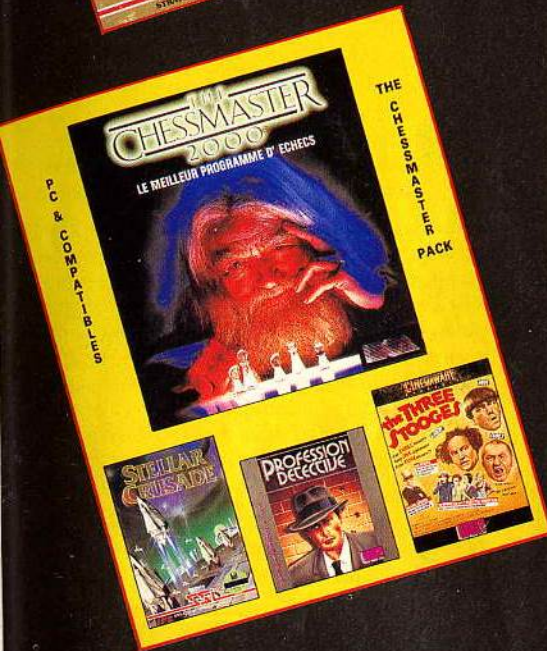
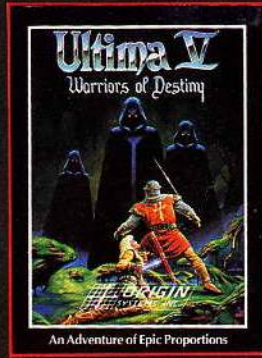
Lors de sa sortie sur 8 bits il y a un an, Zynaps avait remporté un succès mérité. C'est donc un plaisir de le retrouver sur Amiga et ST. Dans ce shoot-them-up assez classique, vous livrez un combat acharné contre les forces extra-terrestres, aux confins de l'espace. C'est une lutte de tous les instants qui vous attend le long des douze secteurs qui vous séparent de l'objectif : la principale base ennemie. La partie commence alors que vous pénétrez dans une station spatiale. Vous disposez de peu d'espace pour naviguer entre les structures qui recouvrent le sol et le plafond. Les escadrilles ennemies balayent tout l'espace disponible vous rendant l'esquive très aléatoire. Il faut donc les abattre à tout prix, ce qui est



Les ennemis sont très nombreux.

LE HAUT DE GAMME DU SOFT

NUMERO VERT 06.10.10.06
 SUPER GROSSE



Disponible dans plus de 270 boutiques, en France. Cette sélection des meilleurs logiciels version 5 1/4 et 3 1/2 vous est proposée par

TANDY et



TANDY®

C'EST UNIQUE!



rendu difficile par leurs mouvements incessants. Les premiers instants de jeu sont particulièrement délicats car votre vaisseau se traîne, il répond lentement aux commandes. Vos tirs ne sont guère plus rapides. Heureusement vous avez la possibilité d'améliorer vos performances en ramassant au passage des pastilles qui apparaissent lorsque vous détruisez une vague d'aliens. L'équipement supplémentaire qui est disponible est représenté en bas de l'écran. Pour l'activer, il suffit de passer sur la pastille suivante en maintenant le bouton de tir appuyé. Cette méthode est très appréciable, car enlever une main du joystick pour presser une touche sur le clavier serait fatal dans un jeu aussi difficile que *Zynaps*. La priorité consiste à augmenter la vitesse à une ou deux reprises. N'en abusez pas, votre vaisseau deviendrait très difficilement contrôlable. Ensuite, vous prenez l'arme de votre choix. Les missiles à tête chercheuse vous permettent de venir aisément à bout de vos agresseurs. Lorsque vous atteignez la sortie de la station spatiale ennemie, vous affrontez un redoutable vaisseau-mère. Pour le détruire, touchez-le à de nombreuses reprises. Ce n'est pas facile car il se déplace sans cesse tandis qu'il vous noie sous un déluge de bombes. Si vous ne disposez pas d'un armement puissant lors de ce combat, vous aurez beaucoup de mal à vous tirer d'affaire. Une fois débarrassé de ce gardien vous continuez votre route dans l'espace, au beau milieu d'un champ d'astéroïdes qui se déplacent dans toutes les directions. Vos talents de pilote vont être mis à rude épreuve. Cela est rendu encore plus difficile par le fait que vous perdez tous vos équipements supplémentaires lorsque vous passez dans un nouveau secteur. Votre vaisseau se traîne donc à nouveau et il faut anticiper sur les mouvements des astéroïdes pour leur échapper. Plus tard, les choses se gâtent encore : vous évoluez dans de drôles de décors qui ne vous laissent que très peu de marge de manoeuvre.



Dans le passage des algues.

vre. A la fin de chaque secteur un vaisseau-mère vous attend. Les graphismes sont clairs, agréables et les couleurs peu variées, bien que fort bien utilisées. On retrouve avec plaisir l'excellent thème musical qui accompagnait les versions huit bits, amélioré par les possibilités de l'Amiga. Les effets sonores sont sobres mais efficaces. Ils donnent beaucoup d'ambiance au jeu. *Zynaps* est un programme passionnant. Il est très difficile, mais il n'est jamais impossible de progresser. C'est un grand classique. Il est le meilleur dans sa catégorie avant que n'arrive la deuxième génération de shoot-them-up à armement évolutif, du genre *R-Type*. La difficulté pourra rebuter les novi-

ces, mais *Zynaps* est un must pour les amateurs du genre. (Notice en français. Disquette.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	_____	shoot-them-up
Intérêt	_____	16
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★★★
Prix	_____	C

Version ST

Cette version est strictement identique à la précédente à l'exception de la bande sonore. L'excellent thème musical d'ouverture a été remplacé, on ne



Tous les ennemis sont à abattre.



Passer entre le petit vaisseau et l'algue.



Le vaisseau infernal : à éviter.



Le niveau 1 déjà difficile à passer.



Le début du premier niveau.

sait pour quelle raison, par un autre moins réussi, et les effets ne sont pas aussi convaincants que sur *Amiga*. C'est dommage. A part cela, le jeu est passionnant. *Zynaps* est le seul shoot-them-up de ce type sur *ST*. Indispensable. A.H.-L.

Avis

Avec un scrolling latéral sans surprises, ses décors manquant d'originalité et son animation peu rapide, *Zynaps* semble avant tout destiné aux nostalgiques des jeux d'arcade sur *Commodore 64*. Un jeu répétitif et lassant qui ne correspond en rien à ce dont l'Amiga est capable. Jean-Philippe Delalandre

Ce logiciel n'a pas soulevé mon enthousiasme. Certes je ne suis pas mordu des shoot-them-up mais quand même ! Les décors ne sont pas moches au premier abord, mais on s'en lasse vite car ils sont peu variés. L'animation est lente. Le vaisseau se meut à la vitesse d'un escargot tant qu'il n'a pas le bonus de vitesse. Les bruitages sont peu variés et lassants. Seule la musique d'introduction apporte un peu d'originalité. Si vous adorez les shoot-them-up très difficiles, *Zynaps* peut vous intéresser. Jacques Harbonn

Comparatif

Zynaps/Menace. Ce sont tous les deux des shoot-them-up à scrolling horizontal. Il faut traverser des secteurs tenus par l'ennemi en se procurant au pas-



Passage des rochers dans Menace (Amiga).

sage des équipements supplémentaires avant d'affronter un redoutable gardien. Le principe de jeu est le même, mais ces programmes sont différents au niveau de la réalisation et de la difficulté de l'action. *Menace* est le plus beau et le plus spectaculaire. Il surclasse son concurrent en ce qui concerne le graphisme et la bande sonore. Ces qualités ajoutées à un niveau de difficulté peu élevé en font un choix évident pour ceux qui ne sont pas des inconditionnels du genre. En revanche, les habitués des combats spatiaux ne trouveront pas dans *Menace* un challenge à leur taille. Ils préféreront *Zynaps*, plus difficile et plus riche, qui les obligera à s'accrocher. A.H.-L.

Les consoles de jeux SEGA et les cartouches SEGA sont en vente près de chez vous :

Liste des distributeurs

ACHAN BHV BOULANGER CARREFOUR CASINO CONFORAMA CONTINENT CORA
EUROMARCHE FNAC GALERIES LAFAYETTE LOGIMARCHE MAJUSCULE NASA RALLYE.

Votre point de vente "SEGA Boutique".

- LOGIPUCE 01**
C/CIAL Les Arcades
1500 AMBERIEU EN BUGEY
- AU TELE QUI FUME**
5, avenue Gambetta
2000 LAON
- MICARDI TELEMATIQUE**
9, Espace les Oriels
2100 ST-QUENTIN
- ILT +**
C/CIAL tnl
5, boulevard Delfino
06300 NICE
- GAME'S**
57, boulevard Maréchal Juin
06800 CAGNES S/MER
- ESPACE INFORMATIQUE**
33, rue Noël
08000 CHARLEVILLE MEZIERE
- ETS ZALA**
9, rue du Temple
08400 VOUZIERES
- MICROFOCUS**
29, rue Pailliot de Montabert
10000 TROIES
- SA DC ELECTRONICS**
90, rue de Rome
13006 MARSEILLE
- CBI**
6, rue Mazarine
13100 AIX EN PROVENCE
- DELTA LOISIRS**
84, avenue Cantini
13272 MARSEILLE
- PHOTO MAXIMIN**
23, rue des Périgieux
16004 ANGOULEME
- ETS BERNARD HUMEAU**
3, rue des Bains
17200 ROYAN
- ETS PINEAU**
26, rue Toufaire
17300 ROCHEFORT
- VIDEOMATIQUE**
5, rue des Carbonnières
19100 BRIVE
- MICROMATIC**
23, rue Barbecane
19100 BRIVE
- BLANC MUSIQUE**
6, rue Stephanopoli
20000 AJACCIO
- TOP GAMES**
5, boulevard Giraud
20200 BASTIA
- STE CHATANIAN**
Boulevard Montmartel
26100 ROMANS
- LEGUE CHARTRES**
10, rue Noël Ballay
28000 CHARTRES
- COCONUT**
C/CIAL Le Triangle/Niveau Bas
34000 MONTPELLIER
- PUBLIC ELECTRONIQUE**
27, rue de l'Espadon
35400 ST-MALO
- LA VILLIE**
Rue de la Poste
40600 BISCAROSSE
- TV CENTER**
26, rue Georges Clémenceau
41200 ROMORANTIN
- VALEBY**
18, place du Martroi
45300 PITHIVIERS
- L.S.F.**
13, rue Fourrier
BP 106
49414 SAUMUR
- MAISON TROCHU**
16, rue du Général de Gaulle
50480 STE-MER-LEGLISE
- A LA CLE DE SOL**
4, rue Lochet
51000 CHALON-S/MARNE
- LA CLE DE SOL**
2, rue de l'Etape
51100 REIMS
- INVENTERE**
Galerie St-Sébastien
1^{er} Etage
54000 NANCY
- JOHN JOUETS**
7, rue Stanislas
54000 NANCY
- TECKSOFT**
18, rue du Pont des Morts
57000 METZ
- JUNGMANN GASTON**
50, rue du Général Hirschauer
57500 ST-AVOLD
- ETS-VALLEZ**
28, rue St-Jacques
59500 DOUAI
- TELEMENAGER 2000**
15, Place de L'Hôtel de Ville
60110 MERU
- BOUTIQUE LOISIRS**
40 bis, rue Delattre de Tassigny
61000 ALENÇON
- SOFTAGE**
82, boulevard de l'Egalité
62100 CALAIS
- NEYRIAL 2**
3, boulevard Desaix
63000 CLERMONT-FERRAND
- BASE 4**
11, rue Samonzet
64000 PAU
- IMBERT SARL**
7, Cours Gambetta
69003 LYON
- ETS GEORGES POLETTO**
12, rue de 8 Mai
71170 CHAUFFAILLES
- AMIE**
7, avenue Parisot de la Boiss
73200 ALBERTVILLE
- TEMPS X**
4 bis, rue de la Poste/Gal Royal
74000 ANNECY
- NEURONES BOUTIQUE**
11, rue de la Préfecture
74000 ANNECY
- VIDEO SHOP**
47, rue de Richelieu
75001 PARIS
- 2010 ELECTRONICS**
71, rue du Cherche Midi
75006 PARIS
- VIDEO 32**
32, rue du Lancry
75010 PARIS
- AMIE**
11, boulevard Voltaire
75011 PARIS
- COCONUT**
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS
- JSI**
89 bis, rue de Charenton
75012 PARIS
- JBG ELECTRONICS**
163, avenue du Maine
75014 PARIS
- COCONUT**
41, avenue de la Grande Armée
75016 PARIS
- FUTUR**
53, avenue de la Grande Armée
75016 PARIS
- BUROSIT SHOOT AGAIN**
145, rue de Flandre
75019 PARIS
- DVM INFORMATIQUE**
9, Place Guillaume Le Conquérant
76260 EU
- GAME'S**
C/CIAL Vélizy 2
Avenue de l'Europe
78140 VELIZY
- GAME'S**
C/CIAL St-Quentin ville
10, rue Colbert
78885 ST-QUENTIN
EN YVELINES CEDEX
- CHARLEMAGNE**
50, boulevard de Strasbourg
83000 TOULON
- PHENOLA**
C/CIAL Granvard
Bat. Granvard Sud
83160 LA VALETTE
- TV**
C/CIAL Pinan
11, rue Ruaimenil
88000 EPINAL
- PHOTOFOC**
C/CIAL de la Forêt
91230 MONTGERON
- MD VIDEOTHEQUE**
101, rue de la Croix St-Ja
91620 VILLE DU BOIS
- NICOMACHUS**
241, avenue d'Argenteuil
92270 BOIS COLOMBES
- ESPACE MICRO VIDEO**
53, rue Louise Michel
92300 LEVALLOIS PERRET
- MASTER VIDEO 7**
C/CIAL Rosny II
Porte 7
93117 ROSNY-S/BOIS
- PHOT'CENTER**
Rue Guichard
94230 CACHAN
- VIDEO PLESSIS**
10, avenue du Général Leclerc
94420 LE PLESSIS TREVISE
- TEMPS K RUNGIS**
C/CIAL BELLE EPINE
BP 1245
94531 RUNGIS
- VIDEO INFORMATIQUE FAMILI**
48, avenue du Général Leclerc
94700 MAISON-ALFORT
- LIBRAIRIE DES LYCEES**
2, Place des Lycées
95100 ARGENTEUIL
- STE LECOMTE**
31, rue du Général de Gaulle
95880 ENGHEN
- SOFT AND CO**
Route Balata
Imm. Mayero/App 5
97200 FORT DE FRANCE

Et bientôt, la liste complète des points de vente SEGA sur minitel 3615 code SEGA.

Market

IBM PC ET COMPATIBLES

La simulation boursière est très à la mode. Les petits spéculateurs sont de plus en plus nombreux sur le marché... boursier. Mieux vaut prendre des risques sur un PC.

Médiaware. Conception Coulomb et Pierre Fiastre; programmation: Dominique Couthier, Benoît Gonsolin, Jacques Leisy; graphisme: Didier Mazière.

Un à neuf joueurs s'affrontent sur le plateau boursier de Market. Vous choisissez la somme d'argent dont vous disposez (un ou cent millions de francs). Cela a son importance. Avec cent millions, vous influez sur les cours des valeurs tandis qu'avec un million, vous n'êtes qu'un petit épargnant ballotté au



Magie des chiffres, appât du gain.

la nature de l'opération, l'action concernée, le nombre et le cours limite. Méfiez-vous: vos ordres ne seront pas tous honorés si la demande est trop forte. Aussi au tour suivant, vous avez intérêt à vérifier les transactions qui ont réellement eu lieu. Vous pouvez encore prendre connaissance de votre portefeuille, de la composition du marché, de l'indice des performances et des statistiques des titres. Si vous suivez les conseils du « Market Journal »,

il ne vous arrivera aucun ennui sérieux. En contrepartie, vous avez peu de chance de réaliser des opérations vraiment rentables. Si vous avez opté pour les cent millions, il est nettement plus « amusant » de vous lancer dans la spéculation boursière la plus méprisable en achetant d'énormes quantités d'un titre qui ne marche pas, ce qui fera monter son cours en conséquence. La séance de cotation est l'occasion de lire certaines maximes ou anecdotes amusantes.

Cette simulation est assez fidèle mais un peu austère dans sa présentation. On peut regretter la limitation à dix titres. Un jeu passionnant. (Disquette; jeu en français.) Jacques Harbont

Type _____ simulation boursière
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★ ★ ★
Animation _____ -
Bruitage _____ -
Prix _____ C

Apache Strike

MACINTOSH

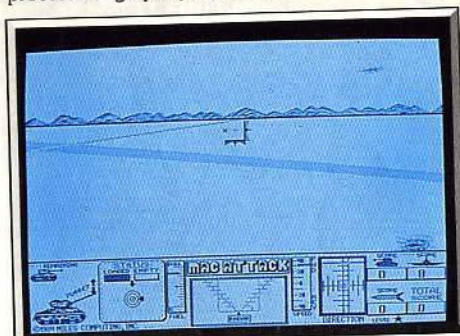
L'hélicoptère de combat se faufile entre les immeubles, à la recherche du système ennemi. Facile à manier, rapide, il doit éviter les écueils et les crash. L'action enfin à la portée du Macintosh.

Silicon Beach. Programmeur: Bill Appleton; conception: John Knott & Mark Pierce; bruitages: Glenn Arnold.

Les bons jeux d'action sont rares sur Macintosh, cela tant pour des raisons matérielles (absence de coprocesseur graphique; écran noir et blanc) que

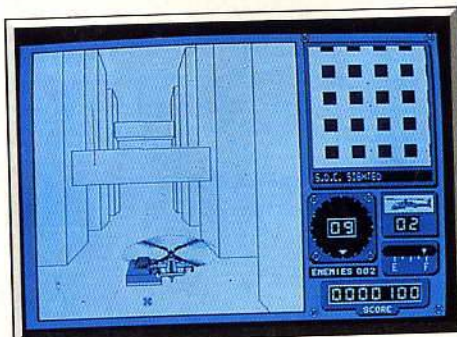
similitudes avec celui de *Raid over Moscow*, le logiciel favori des Polonais. Mais dans des programmes de ce type, l'alibi n'a, en général, qu'une importance secondaire et c'est bien plus la qualité de la réalisation et l'action qui importent. Or, autant l'avouer, c'est une réussite. Après une musique de présentation très agréable (d'ailleurs pompée sur celle du feuilleton « Airwolf » — « Supercopter » pour les anglophobes), vous voilà plongé dans le feu de l'action.

Votre Apache se faufile entre les buildings de Novgorod, alors que vous tentez de découvrir l'écho du S.D.C. sur le radar de bord. Mais la défense ennemie ne tarde pas à vous repérer et, très vite, des appareils hostiles vous fondent dessus (parfois par derrière, les lâches !) alors que des tanks vous interdisent le rase-mottes.



Mac Attack (comparatif page suivante).

commerciales (les possesseurs d'ordinateurs à 20 000 F sont plutôt censés avoir le profil d'un cadre que celui d'amateur de shoot-them-up). Saluons donc doublement l'effort de Silicon Beach qui nous offre un bon jeu de tir sur Macintosh, le premier bon jeu de tir sur Macintosh serait-on tenté de dire. Les Bolchéviques (hé non, ce ne sont pas les Aliens, cette fois-ci !) s'apprêtent à détruire l'Occident en installant des armes dans l'espace. Seul espoir pour le monde libre: qu'aux commandes d'un puissant hélicoptère de combat, un pilote exceptionnel puisse se faufiler à l'intérieur des cités ennemies pour détruire le S.D.C., cœur du système. Un scénario tout en nuance, on le voit, qui présente d'étranges

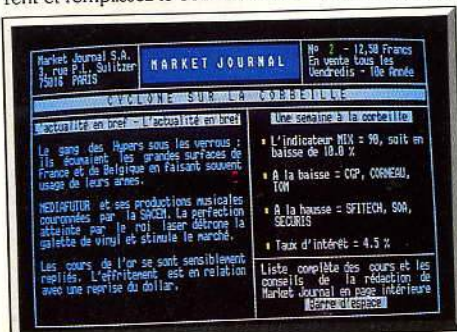


Attention au rase-mottes.



Consulter les tendances.

grés tendances. Vous allez jouer avec sept personnages, chacun ayant son comportement propre. Le huitième (les investisseurs institutionnels) n'interviendra que rarement. L'objectif est de faire fructifier votre portefeuille au-delà de l'indice moyen du marché et si possible de battre M. Anticipation, le meilleur des acteurs simulés par le programme. Au début, vous ne possédez aucune action. Prenez d'abord connaissance du journal qui vous informe des événements importants survenus dans le monde ou sur le plan boursier. Sa seconde page contient les conseils d'achat, vente ou conservation pour les dix titres de Market. Choisissez ceux qui vous attirent et remplissez le bordereau d'ordres en indiquant



Les conseils du « Market Journal » sont bons.

LEGEND

—SOFTWARE—

Pour
AMIGA
ATARI ST

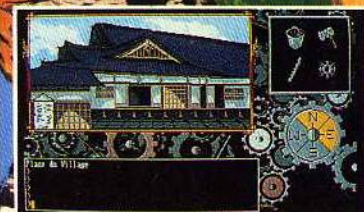
Les Portes du Temps



Parcourez le temps et
l'histoire



Plus de 200 lieux à
découvrir

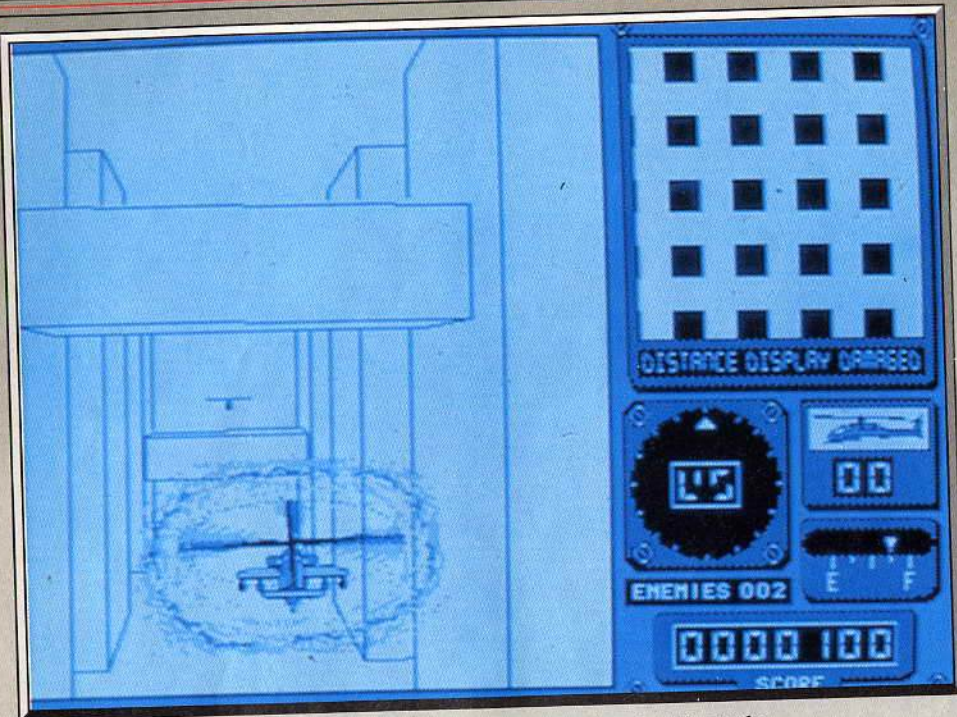


5 époques à explorer



LEGEND SOFTWARE - Technopole Rennes-Atalante

Immeuble Germanium - 80, avenue des Buttes de Coësmes - 35700 RENNES
SARL au capital de 50 000 F - RCS en cours. Tél. 99.38.30.49.



A tout instant, on repère la place de l'hélicoptère dans le carré en haut à gauche.



C'est le crash, grandeur nature.

Aux niveaux supérieurs, c'est l'enfer ! Toute votre puissance de feu (missiles ou canons, vous avez le choix) ne sera pas de trop pour assurer votre survie. Les graphismes et l'animation (en 3D) des différents protagonistes sont bons et, surtout, très rapides, ce qui est primordial pour ce genre de jeu. De même, des bruitages très satisfaisants mais malheureusement peu variés accompagnent l'action, le clou restant la superbe voix féminine (l'une des plus belles synthèses vocales sur Macintosh) qui tient régulièrement le pilote au courant de l'état de son appareil... Fallait-il faire un hit d'Apache Strike ? Une question qui mérite d'être posée dans la mesure où ce programme n'est pas parfait. Les décors, en particulier, auraient gagné à être plus travaillés : des graphismes pleins et plus variés n'auraient pas été un luxe. On aurait également apprécié une action moins répétitive. Mais ne boudons pas notre plaisir : aux niveaux supérieurs, le jeu est passionnant, et il y a suffisamment peu de bons shoot-them-up sur Mac pour ne pas renier celui-ci. (Disquette, notice en anglais, nécessite au moins 1 Méga de Ram.)

Olivier Scamps

Type _____ jeu de tir
Intérêt _____ 1,5
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ F

Comparatif

Mac Attack / Apache Strike : difficile de trouver d'autres jeux de tir dans la ludothèque du Macintosh. On peut toutefois s'attarder sur un soft présentant une vague ressemblance avec Apache Strike. Il s'agit de Mac Attack, de Miles Computing, qui vous place aux commandes d'un char chargé de détruire chars et avions ennemis. Mais, mis à part le thème, rien de semblable entre les deux logiciels : animation peu réaliste, graphismes datés, bruitages affligeants, Mac Attack ne tient pas la comparaison. O.S.

Space Harrier II

ATARI ST

Attention, Space Harrier cache le pire et le meilleur.

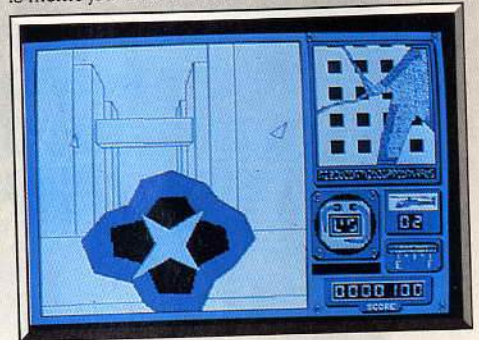
Le meilleur, c'était la version d'origine. Le pire est pour cette fois. Space Harrier II veut faire du neuf avec du bon vieux.

C'est loupé.

Elite.

Space Harrier a fait l'objet d'un hit dans le n° 56. Nous avons été séduits par la superbe réalisation de cette conversion du jeu d'arcade. Nous attendions donc avec beaucoup d'intérêt ce « data disk » qui offre de nouveaux tableaux. Il est très décevant. Ce n'est pas un hit, mais plutôt un anti-hit. Tout d'abord Space Harrier est un jeu passionnant et difficile. On

peut douter que beaucoup de joueurs soient parvenus à terminer la première disquette. Ici, on ne retrouve pas la progression du niveau de difficulté de la précédente version. Les tableaux sont encore plus difficiles et on a bien du mal à survivre. De plus, Space Harrier est un bon shoot-them-up, mais l'action est assez répétitive. Dans chaque tableau, il se passe toujours la même chose : on tire sur les Aliens, on évite les obstacles et on détruit le dragon avant de passer au niveau suivant. C'est un jeu assez linéaire et ce « data disk » n'apporte aucun changement au niveau de l'action. Le principal problème, c'est la réalisation. Attention, je ne veux pas dire qu'elle soit ratée : c'est la même que celle de la précédente version, qui était magnifique. Seulement voilà, c'est exactement la même. Pour créer de nouveaux tableaux, les programmeurs se sont contentés de reprendre un décor utilisé précédemment, en modifiant légèrement les couleurs, et d'y incorporer des sprites empruntés à un autre niveau du premier programme. Ce « data disk » est une parfaite illustration du principe : faire du neuf avec du vieux. On ne peut l'utiliser que si l'on possède déjà Space Harrier et on voit mal pour quelle raison on achèterait deux fois le même jeu. L'idée de vendre des datas pour relan-



Il s'agit bien de Space Harrier II.

cer l'intérêt d'un programme n'est pas mauvaise, encore faut-il que cela soit justifié par une réelle nouveauté. Elite nous a offert récemment tant d'excellents jeux que nous ne leur tiendrons pas rigueur de cette regrettable bavure. (Disquette.)

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ arcade
Intérêt _____ 7
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B

Avis

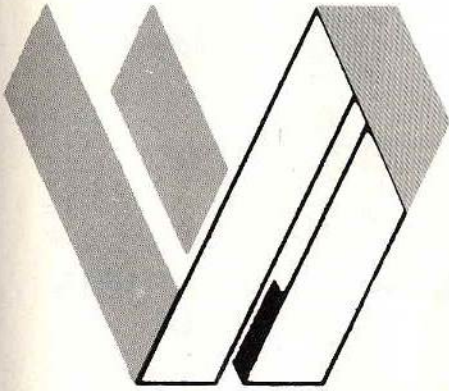
Ce « programme » illustre une bien fâcheuse tendance : utiliser une bonne recette jusqu'à l'usure. On risque de voir sortir un Space Harrier III parce que le personnage principal aura une nouvelle coupe de cheveux !

Eric Caberia

Décidément, il y a deux genres de programmeurs : ceux qui aiment ce qu'ils font et signent leurs réalisations et ceux qui pensent faire fortune rapidement en roulant les acheteurs. Les concepteurs de Space Harrier II appartiennent à la seconde catégorie. Une véritable escroquerie. Il n'y a strictement rien de nouveau. Le principe de jeu est le même. Une réalisation indigne et qui me laisse indigné.

Jacques Harbonn

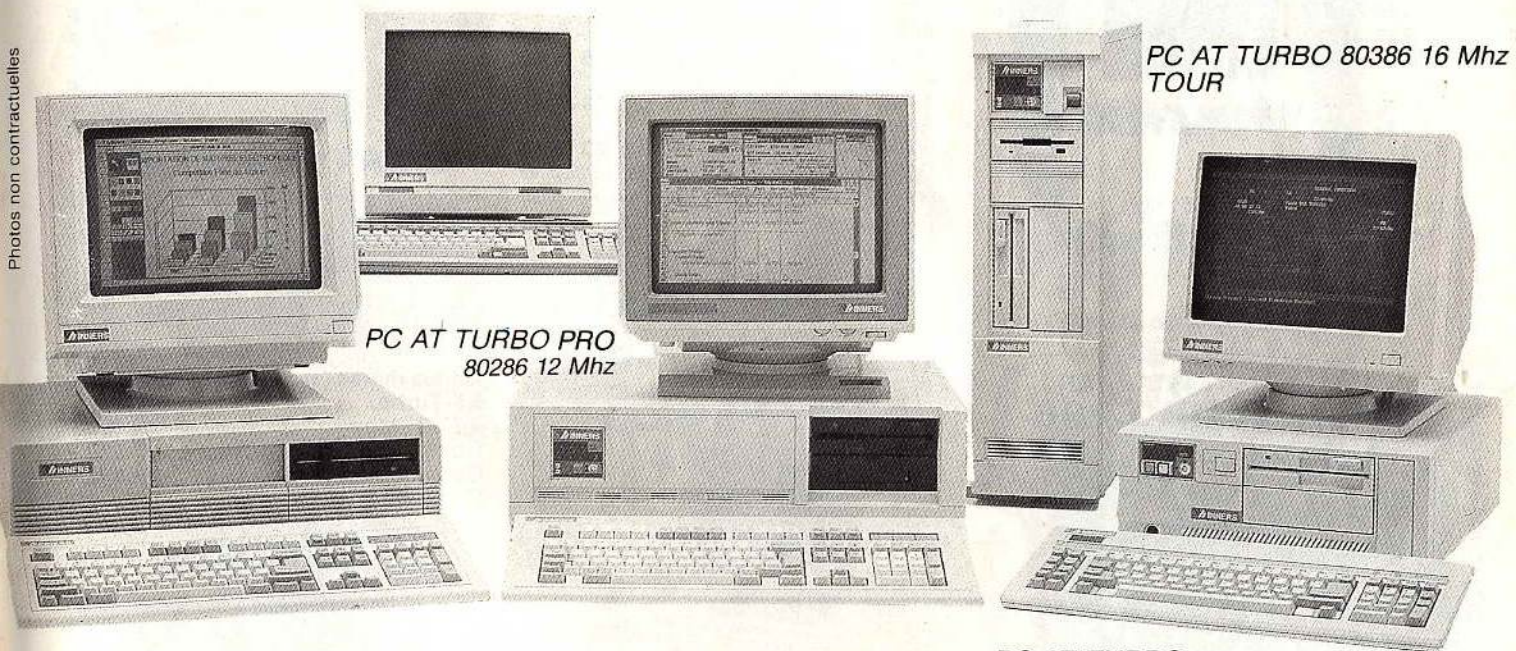
MICRO - INFORMATIQUE PROFESSIONNELLE



Fabrication et assistance technique

INNER'S

Photos non contractuelles



PC AT TURBO 80386 16 Mhz
TOUR

PC AT TURBO PRO
80286 12 Mhz

PC XT TURBO
4,77/10 MHz.

Pour mieux vous servir, le groupe WINNER'S s'engage et met à votre disposition le meilleur rapport qualité/prix, un support technique toujours à votre écoute, une grande rapidité de livraison, une sélection rigoureuse des produits distribués ainsi qu'un service après-



PC AT TURBO
8/10 MHz.

vente couvrant l'ensemble du territoire français et surtout la garantie 1 an WINNER'S. Lorsque vous achetez un système WINNER'S vous êtes assurés d'acquérir la meilleure qualité et le meilleur service.



PC, PC XT, PC AT sont des marques déposées de la Sté IBM (International Business Machine)

WINNER'S

**LA PERFORMANCE,
LA PUISSANCE,
LES PRIX, LES SERVICES**

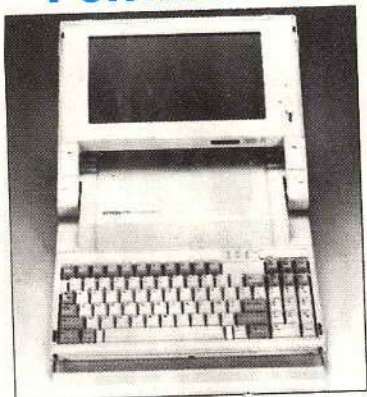
XT TURBO



Configuration de base comprenant :
boîtier métallique et alimentation de
150 watts, carte mère Turbo 4,77/10
Mhz avec 256 Ko de RAM extensible à
640 Ko, clavier AZERTY, lecteur 360 K
5"1/4 ou 720 K 3"1/2 (livré avec
MSDOS) 3 790 F

Avec disque dur 20 Mo 6 690 F
Avec disque dur 40 Mo 8

PORTABLES



NOUS CONSULTER AT TURBO 286



Configuration comprenant boîtier mé-
tallique et alimentation 200 watts, carte
mère à la dimension XT, 8/10 Mhz avec
512 Ko de RAM extensible à 1 Mo, cla-
vier AZERTY étendu lecteur 1,2 Mo
(livré avec MSDOS)

Avec disque dur
20 Mo 11 850 F
Avec disque dur
40 Mo 14 220 F
Avec disque dur
80 Mo 18 490 F
Option lecteur 3"1/2, 720 k 8
Autres configurations 8

AT TURBO PROFESSIONNEL 12 Mhz

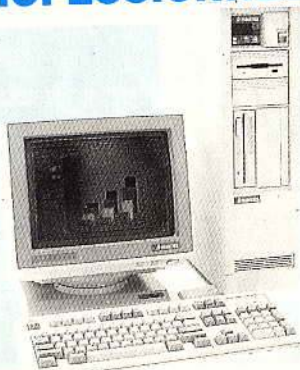


LE PRO DES PROS

Boîtier métallique au format AT-3, ali-
mentation 200 Watts, carte mère
Turbo 80286 à 6/12 Mhz, avec 1 Mo de
RAM, interface série et parallèle, cla-
vier AZERTY étendu, 5 emplacements
périphériques 1/2 hauteur, 8 slots
d'extension pour cartes longues lec-
teur 1,2 Mo (livré avec MSDOS).

Avec disque dur
20 Mo 16 118 F
Avec disque dur
40 Mo 19 438 F
Avec disque dur
80 Mo 23 710 F
Option lecteur 3" 1/2, 720 Ko 8
Autres configurations 8

80386 PROFESSIONNEL



Boîtier métallique et alimentation
250 Watts. Carte mère 80386 à 20 Mhz
avec 2 Mo de RAM, interface série et
parallèle, clavier AZERTY étendu (livré
avec MSDOS).

Avec disque dur 40 Mo 8
Avec disque dur 80 Mo 8
Option lecteur 3"1/2, 1,44 Mo 8
Autres configurations 8

COMMENT COMMANDER

— En vous rendant dans l'un des
magasins WINNER'S dont la liste figure
en page 4.

— Par Minitel : Sur Télétel 2
(36.14) Code ORDI.

BOITIERS & ALIMENTATIONS



Boîtier PC standard 590 F
Alimentation 150 W 590 F
Alimentation 200 W 890 F
Alimentation 250 W 1 490 F
Onduleurs 400/500 Watt 4 490 F
Autres boîtiers et alimentations 8

CLAVIERS/SOURIS + DERIVES



Clavier étendu XT ou AT 890 F
Souris standard 490 F
Souris + logiciel 690 F
Souris Microsoft + Paint Brush 1.490 F
Manette de jeux 190 F

CARTES MERES



Cartes mères (sans RAM). Compatible
XT Turbo.

4,77/8 Mhz 990 F
Compatible 286/6/10 Mhz 2 990 F
Compatible 286/8/12 Mhz 3 990 F
Compatible 386 8

CARTES



Cartes Mémoire (sans RAM)

Carte extension 640 Ko-XT 490 F
Carte extension 2 Mo-XT EMS 990 F
Carte extension 2 Mo-AT EMS. 8

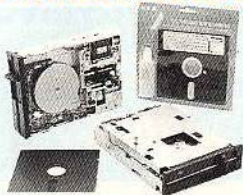
Cartes Ecran

Cartes péritel 290 F
(Branchez votre PC directement sur
votre téléviseur-Brevet WINNER'S)
Carte couleur graphique CGA 490 F
Carte monochrome graphique 590 F
Carte multistand monochrome 690 F
Carte EGA 1 690 F
Carte EGA 480 2 490 F
Carte VGA Plus 3 490 F
Carte VGA professionnelle 4 490 F

LES COMMANDES PAR TELEPHONE/MINTEL/TELEX

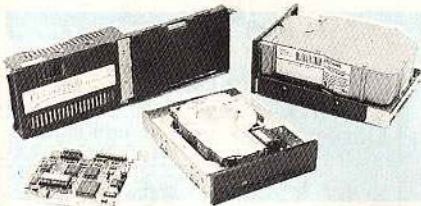
Tous nos prix sont indiqués en Francs TTC - TVA 18,6 % incluse

LECTEURS DISQUETTES & INTERFACES



Lecteur disquettes 360 Ko	890 F
Lecteur disquettes 360 Ko Pro	990 F
Lecteur disquettes 1,2 Mo	1 190 F
Lecteur disquettes 3 1/2, 720 Ko	1 190 F
Lecteur disquettes 3 1/2, 1,44 Mo	1 390 F

DISQUES DURS/ INTERFACES



Carte disque dur 20 Mo	2 990 F
Carte disque dur 32 Mo	3 390 F
Kit 20 Mo + Ctrl + câbles	2 690 F
Kit 32 Mo + Ctrl + câbles	2 990 F
Disque dur 40 Mo/40 ms	4 490 F
Disque dur 40 Mo/28 ms	4 990 F
Disque dur 80 Mo/28 ms	7 990 F
Disque dur haute capacité	☎
Carte contrôleur lecteur de disquettes et disque dur AT	1 190 F
Carte contrôleur RLL XT	590 F

STREAMER SAUVEGARDE



40 Mo XT interne	3 990 F
40 Mo XT externe	4 990 F
40 Mo AT interne	3 990 F
40 Mo AT externe	4 990 F
60 Mo AT	7 990 F

RÉSEAUX LOCAUX

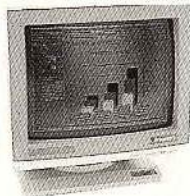
CONSULTEZ-NOUS

MONITEURS



Monochrome

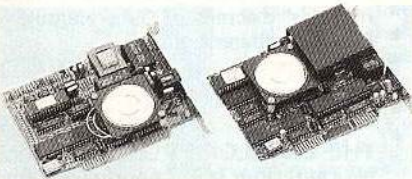
12" Bifréquence monochrome	990 F
14" Bifréquence monochrome	1 390 F
14" à 20", résolution supérieure	☎



Couleur

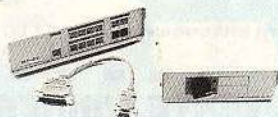
14" CGA	2 490 F
14" EGA professionnel	4 400 F
14" Multisynchro	5 490 F
14" Super multisynchro	5 990 F

MODEM



Modem émulation Minitel	1 190 F
Modem V21/22/3-1200/1200	2 990 F

CONNECTIQUE & MIXAGE

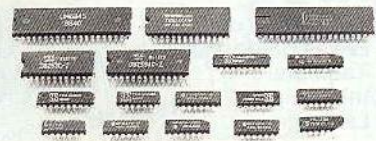


Câbles parallèles imp/standard	139 F
Câble série imprimante	189 F
Commutateur 2 voies	390 F
Commutateur 4 voies	590 F
Commutateur spécial (tous connecteurs disponibles)	☎
Commutateur automatique 4 voies	1 490 F
Convertisseur série/parallèle	890 F
Buffer imprimante	☎

Cartes Interfaces diverses

Carte parallèle PC	190 F
Carte série 2 ports	350 F
Carte série 4 ports	990 F
Carte multifonctions XT	490 F
Carte multifonctions AT	590 F
Carte horloge calendrier XT	290 F
Carte jeux	290 F

COMPOSANTS



RAM 64 K, 256 K et 1 Mo	Nous consulter
----------------------------------	----------------

BOITES DE RANGEMENT



Capacité 40 disquettes 3 1/2	75 F
Capacité 80 disquettes 3 1/2	89 F
Capacité 50 disquettes 5 1/4	79 F
Capacité 100 disquettes 5 1/4	99 F

CONSOMMABLES

WINNER'S PULVERISE LES PRIX

DISQUETTES CERTIFIÉES

5 1/4 Double Face/Double Densité, 48 tpi par 10, l'unité	3 F TTC
par 100, l'unité	2,80 F TTC
par 400, l'unité	2,60 F TTC
5 1/4 Double Face/Haute Densité, 96 tpi, par 10, l'unité	10 F TTC
par 100, l'unité	9 F TTC
par 1000, l'unité	☎
3 1/2 Double Face/Double Densité, 135 tpi par 10, l'unité	10 F TTC
par 100, l'unité	9 F TTC
100 et plus	☎
3 1/2 Double Face/Haute Densité par 10, l'unité	40 F TTC
par 100, l'unité	35 F TTC
par 1000, l'unité	☎

Cartouches streamer ST-1000	199 F
Cartouches streamer ST-2000	299 F
Cartouches streamer ST-600	399 F

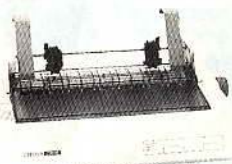
DES SOLUTIONS POUR LES SERVICES GRANDS COMPTES...

Tous nos prix sont indiqués en Francs TTC - TVA 18,6 % incluse

LOGICIELS

Traitement de textes
Bases de données
Tableaux
Intégrés
Langages
Utilitaires
Environnement
& Systèmes
CAO/DAO/PAO
Très grand choix disponible

IMPRIMANTES



CITIZEN

120 D - 80 col. - 120 cps 1 890 F
MSP 15E-132 col.-160 cps 3 490 F
HQP 40 - 80 col. - 200 cps 6 490 F
- 24 aiguilles
HQP 45 - 132 col. - 200 cps 5 290 F
- 24 aiguilles

PANASONIC

P 1081 - 80 col. - 120 cps 1 890 F
P 1540 - 132 col. - 240 cps 7 990 F
- 24 aiguilles

EPSON PROMO

IMPRIMANTES LASER et SCANNERS

CANON
CITIZEN
PANASONIC

LES AFFAIRES DU MOIS

EN DIRECT DES USA

★ **COPY II PC** Copieur rapide pour la sauvegarde de vos disquettes protégées inclus : Test vitesse lecteur, vérification copie etc...
★ 100 % automatique 390 F TTC
★ **OPTION BOARD DE LUXE** Copieur hard-soft pour sauvegarde de vos disquettes protégées, fonctionne avec disquettes 5"4 et 3"1/2. Permet de lire et d'écrire des disquettes Macintosh sur votre PC 1 590 F TTC
★ **PC TOOLS DE LUXE** Réunit les meilleures fonctions Norton, Sidekick, disk Optimiser, Fastbak, Utilitaires inclus, Undelete, Backup rapide, Unformat, mémoire cache pour accélérer les accès disque, mini traitement de texte 690 F TTC
★ **RECOPIE ECRAN USA**, pour faire des copies d'écrans C.C.A., Hercules ou EGA sur différentes imprimantes 490 F TTC
★ **PRINT Q** Spooler d'imprimante sur disque 990 F TTC
★ **THE ENVELOPE PLEASE.** Logiciel resident pour imprimer des adresses sur enveloppes depuis votre Logiciel préféré 490 F TTC

Tous les softs américains
Prix discount/Délais rapides

MONITEURS VGA MULTISYNCHRO



Interquadram pas de 0,31 **4 990 TTC**

pas de 0,28 **5 690 TTC**

Option Carte EGA 1 490 TTC
Option Carte VGA 2 890 TTC
Câbles en option

14" Couleur, **EGA.** Pitch de 0,31. Sur base orientable.

~~4 400 F~~ **3 690 TTC**

CARTES VIDÉO

Carte type Hercules ~~890~~ **490 F TTC**
Carte EGA 1-890 **1 490 F TTC**
Carte EGA-480 2-890 **1 990 F TTC**
Carte VGA-Plus 3-890 **2 890 F TTC**
QUANTITÉ LIMITÉE

Tous nos prix sont indiqués en Francs TTC - TVA 18,6 % incluse

LES NOUVEAUX POINTS DE VENTE WINNER'S

AU 34 25 05 75 NANCY... GRENOBLE... TOULOUSE... PARIS... ROUEN... BRUXELLES...



PCW-COMPUTER SOLUTIONS
57, rue Lafayette
75009 PARIS
Tél : 48 78 06 91

AZ COMPUTER
99, rue Balard
75015 PARIS
Tél : 45 54 29 52/24 33

MTI RÉPUBLIQUE
5, rue des Filles du Calvaire
75003 PARIS
Tél : 42 78 50 52

AS BASTILLE
35, boulevard Bourdon
75004 PARIS
Tél : 40 27 81 07

PCW - PC/S 18
69, rue Marx-Dormoy
75018 PARIS
Tél : 46 07 50 51
42 09 22 50

P.C.W.
30, rue du Grenier Saint-Lazare
75003 PARIS
Tél : 48 04 00 48

PCW-SIE
58, rue Kléber
92300 LEVALLOIS
Tél : 47 48 12 00

PCW - PC/S LILLE
14/16, rue Dupriez
59800 LILLE
Tél : 20 74 03 32
20 06 01 33

CONSER INFORMATIQUE
17, rue Finkmatt
67000 STRASBOURG
Tél : 88 23 10 90

MICRO DIFFUSION 44
17, allée d'Orléans
Cours des 50 Otages
44000 NANTES
Tél : 40 20 37 65

AZAC AQUITAINE
15, rue Saint Rémi
33000 BORDEAUX
Tél : 56 51 00 25

CONSER INFORMATIQUE
14, rue Chauffour
68000 COLMAR
Tél : 89 23 73 33

MBC
8, rue du Rouet
13006 MARSEILLE
Tél : 91 79 27 29

AZ COMPUTER LYON
39 bis av. Lacassagne
69003 LYON
Tél : 72 33 06 48

MICRO DIFUSION
59 bis, rue Marceau
37100 TOURS
Tél : 47 61 50 46

INFORMATEC RENNES
160, rue de Brest
35000 RENNES
Tél : 99 33 82 65

ABC ANTIBES
14, boulevard Chancel
06800 ANTIBES
Tél : 93 65 94 00

ABC Informatique
46, bd Aristide Briand
66000 PERPIGNAN
Tél : 68 67 26 12

GTS
5, rue Justin Catayée
97345 CAYENNE CEDEX
Tél : 19 (594) 31 54 34

TVT INFORMATIQUE
51, route de Laverune
34070 MONTPELLIER
Tél : 67 69 20 49

à renvoyer au magasin de votre choix

DESIGNATION	NOMBRE	PRIX
FORFAIT PORT ET EMBALLAGE (jusqu'à 7 Kg)		50 F
TOTAL		

Société/Nom Date
Adresse
Signature

A toute commande doit être joint un règlement du montant total TTC (TVA 18,6%) les marchandises sont expédiées aux risques et périls de l'acheteur. Pour être valable, toute réclamation doit nous parvenir sous huitaine après livraison.



SPECIAL FIN D'ANNEE 4 590 F^{HT}

Configuration complète comprenant

- Ordinateur de type XT 10 Mhz, 256 Ko de mémoire, lecteur 5"1/4 360 Ko ou 3"1/2 720 Ko, sortie parallèle.
- Clavier AZERTY
- Moniteur monochrome Trimode (Hercule, EGA, CGA)

VENDU AVEC SON PACKAGE DE LOGICIELS GRAND PUBLIC



LA QUALITE AVANT TOUT

Alors que l'industrie informatique semble davantage se préoccuper d'offrir une technologie bon marché, ARCHE TECHNOLOGIES propose quelque chose de différent : LA QUALITE.

C'est pourquoi la gamme d'ordinateurs ARCHE a été conçue par quelques-uns des meilleurs ingénieurs de la profession, que chaque composant est assemblé manuellement en France et qu'ils subissent une vigoureuse série de tests et de vérifications.



S'il est un qualificatif qui résume la gamme d'ordinateurs KENITEC, c'est bien la fiabilité. En effet, chaque composant a été sélectionné, testé puis assemblé manuellement en France. Une fabrication suivie étape par étape par les ingénieurs de Kenitec pour vous offrir la garantie d'un produit homogène et de qualité.



EXCEPTIONNEL

Reprise jusqu'à

4 000 frs*

de tout micro-ordinateur pour l'achat d'une configuration 286 ou 386 comprenant l'unité centrale, le clavier et l'écran de marques **KENITEC** ou **ARCHE**

* Reprise de matériel en panne ou en état de fonctionnement sur devis uniquement et selon la marque, l'âge et l'état de votre matériel.

LES MAGASINS PC-WAREHOUSE A VOTRE SERVICE

PCW-COMPUTER SOLUTIONS

57, rue Lafayette
75009 PARIS
Tél. : 48.78.06.91

PCW-PC/S 18

5, rue J.-F. Lépine
75018 PARIS
69, rue Marx Dormoy
75018 PARIS
Tél. : 42.09.22.50

PCW

30, rue de Grenier St Lazare
75003 PARIS
Tél. : 48.04.00.48

PCW-SIE

58, rue Kléber
92300 LEVALLOIS
Tél. : 47.48.12.00

PCW-PC/S LILLE

40, rue de la Halle
59800 LILLE
14/16 rue Dupriez
59800 LILLE
Tél. : 20.06.01.33

ET LES NOUVEAUX MAGASINS DE NANCY... GRENOBLE... TOULOUSE... PARIS... ROUEN... BRUXELLES AU 34.25.05.75

ROLLING SOFTS

Disquettes, cassettes, cartouches,
une sélection des softs qui roulent.

■ Cybernoid II

C64, cassette Hewson

Dans ce nouvel épisode, le Cybernoid repart à l'attaque pour récupérer les marchandises dérobées par les pirates de l'espace dans les entrepôts de la fédération. Pour réussir sa mission, il ne dispose pas moins de sept armements particuliers : missiles à tête chercheuse, lasers, différentes bombes et écrans protecteurs. Ces équipements ne sont pas de trop car les pirates ont considérablement renforcé leurs défenses depuis la dernière attaque. Dès les premières minutes de jeu, l'enfer se déchaîne, les bombes volent et les vaisseaux ennemis sont particulièrement agressifs. Dans chaque nouvelle salle, il faut faire le bon choix au plus vite si l'on veut avoir une chance de survivre. Comme dans le premier épisode, l'essentiel repose sur l'utilisation des différents équipements en fonction des circonstances.

Hewson présente toujours des programmes bien réalisés et *Cybernoid II* n'échappe pas à cette règle : graphismes agréables et clairs, animation rapide, le tout soutenu par une bande sonore de qualité. C'est un excellent shoot-them-up, mais on peut lui reprocher de ne pas offrir grand-chose de nouveau par rapport



à *Cybernoid*, à part quelques équipements. L'action reste toujours aussi prenante, bien que le niveau de difficulté ait encore été relevé.

Un programme qui n'innove pas, mais reste efficace. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	B

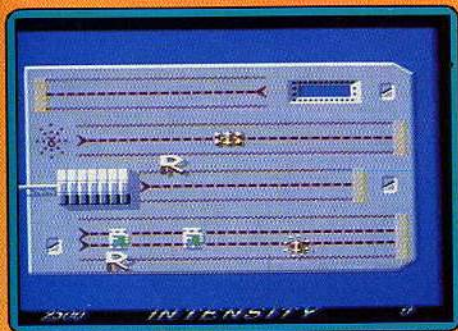
■ Intensity

C64, cassette Firebird

Sur C64, l'arrivée d'un nouveau programme d'Andy Braybrook est toujours un événement, car le programmeur d'*Uridium* est généralement considéré comme le meilleur sur cette machine. Contrairement aux programmes précédents, *Intensity* n'est pas un shoot-them-up. Pas de tir et pas de scrolling non plus. Mais on reconnaît tout de suite les décors métalliques qui lui sont habituels. L'action se déroule sur une lointaine station spatiale envahie par des extra-terrestres. Votre mission consiste à récupérer les colons en danger. Aux commandes d'un vaisseau, vous devez détruire les Aliens et déplacer une navette télécommandée de manière à ce que les colons puissent y embarquer. Chaque fois qu'un homme est sauvé, une lettre apparaît et si vous parvenez à la récupérer avant qu'elle ne disparaisse, vous obtenez de l'argent qui vous permettra d'acheter de nouveaux véhicules. Lorsque vous avez récupéré suffisamment de colons, il faut amener la navette jusqu'à la sortie avant de passer à la plate-forme suivante.

Intensity ne manque pas d'originalité, mais un bon concept ne suffit pas toujours à





faire un bon jeu. L'action, très répétitive, devient vite lassante et on s'ennuie ferme. Ce programme, peu excitant, est honnêtement réalisé, mais on est bien loin des grandes réussites de Braybrook qui nous avait habitués à beaucoup mieux. Décevant. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	action
Intérêt	10
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

■ Fighterpilot

C64, cassette Silverbird

Comme lors de sa première sortie, il y a quatre ans, ce simulateur de vol vous met aux commandes d'un chasseur F-15. Plusieurs types de missions vous sont proposées parmi lesquelles l'atterrissage, le combat aérien, l'atterrissage aux instruments et le vol avec contraintes météorologiques. Pour qui

prend le temps de s'y plonger, ce logiciel s'avère prenant par la qualité de la simulation et la simplicité des commandes. Malheureusement ses graphismes com-



meuvent à dater : les paysages sont désespérément plats et verts. Cependant les animations sont fluides et les réactions de l'appareil extrêmement rapides.

Les bruitages sont sobres mais adaptés à l'action. Une bonne initiation aux simulateurs de vol.

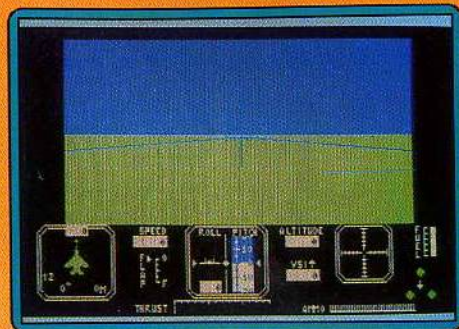
Eric Caberia

Type	simulateur de vol
Intérêt	12
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	A

Version CPC

La version CPC ressemble en tous points à celle du C 64. Les graphismes, les animations sont du même niveau. Seuls les bruitages souffrent un peu de la médiocrité de la sortie audio du CPC, mais cela ne nuit en rien à la simulation.

Eric Caberia



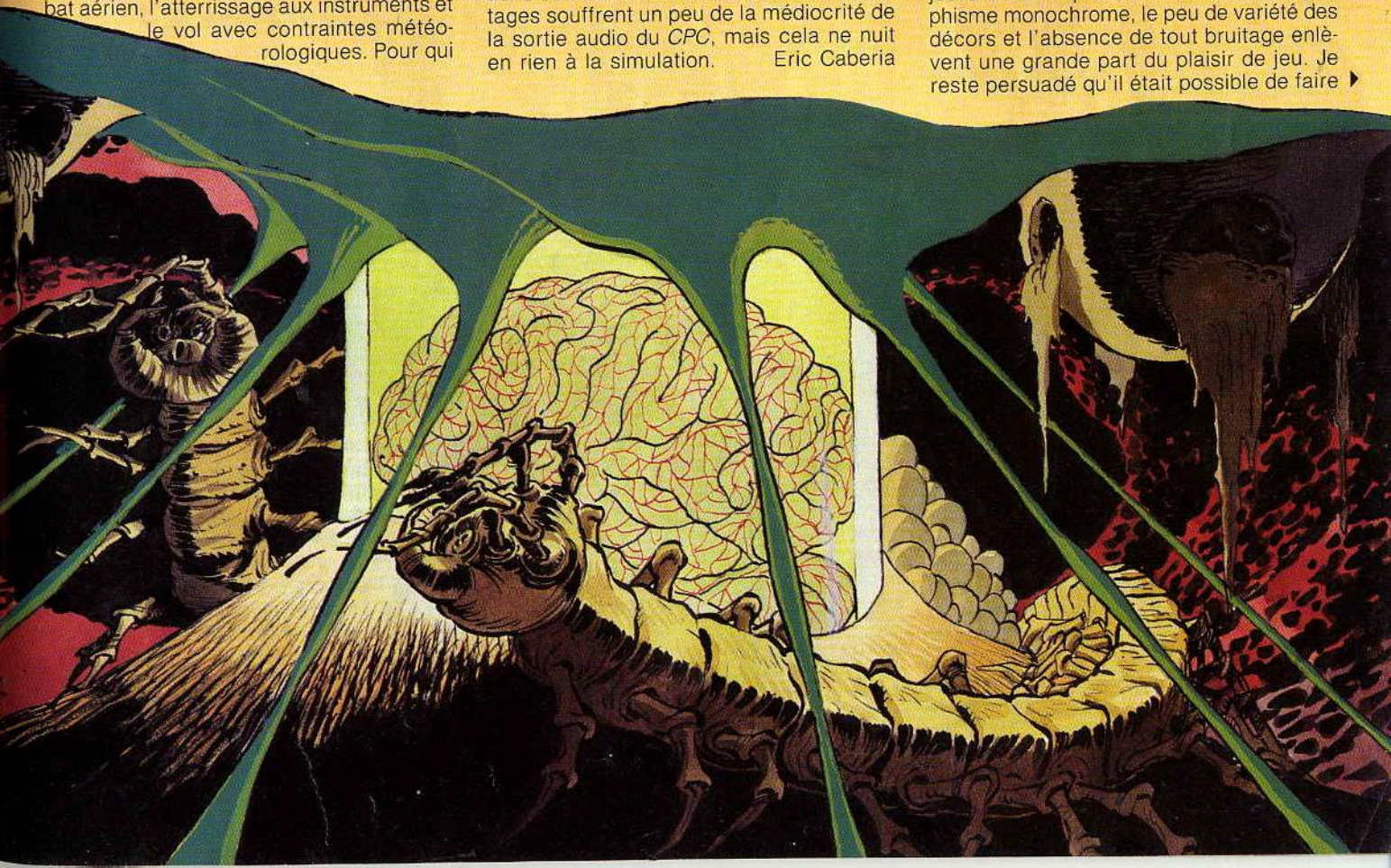
Intérêt	12
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	A

■ Virus

Spectrum, cassette Firebird

Après sa sortie sur Archimedes (32 bits), puis son adaptation sur ST et Amiga (16-32 bits), voici que *Virus* infeste les 8 bits. C'est à se demander s'il ne verra pas le jour sur la console Atari 2600 ! Autant ce jeu est excellent sur les trois machines précitées, autant il apparaît moyen ici. Rappelons le thème : à bord de votre vaisseau, vous faites la chasse, aidé de votre radar, aux envahisseurs qui se préparent à lâcher un virus mortel. Le maniement du vaisseau requiert un long entraînement mais permet ensuite un contrôle précis.

Le scrolling multidirectionnel 3D est toujours aussi impressionnant. Mais le graphisme monochrome, le peu de variété des décors et l'absence de tout bruitage enlèvent une grande part du plaisir de jeu. Je reste persuadé qu'il était possible de faire ▶





nettement mieux, ne serait-ce qu'en utilisant la mémoire supplémentaire et le très correct processeur sonore du *Spectrum 128+2*. Cette adaptation réussit donc le triste exploit de transformer un programme hors du commun en jeu moyen.

Jacques Harbonn

Type	_____	action
Intérêt	_____	12
Graphisme	_____	★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitage	_____	-
Prix	_____	A

■ Sorcery Plus

Atari ST, disquette Virgin Games

Sorcery, l'un des grands succès des années 85 sur huit bits, est désormais adapté dans sa version « plus » sur ST. Vous retrouvez le sorcier qui doit libérer ses amis, en dépit de la présence des très nombreux monstres qui peuplent les 75 salles. Une fois tous les autres sorciers libérés, il vous faut encore affronter le Nécromancien lui-même et ses terribles pouvoirs. Les gardes patrouillent sans relâche et tout contact avec l'un d'eux vous fait perdre une partie de votre précieux potentiel d'énergie. Heureusement, il suffit d'aller vous plonger dans l'un des chaudrons pour vous refaire une santé. Pour combattre les monstres, vous disposez des armes disséminées çà et là. Attention, chaque arme ne peut servir qu'une fois. Certaines se révèlent totalement inefficaces sur certains monstres. Vous aurez donc parfois intérêt à éviter simplement une créature pour garder en réserve une arme



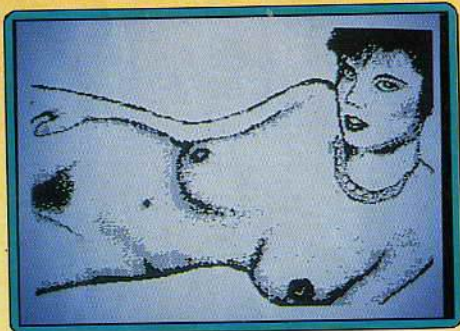
puissante. Trappes et portes vont encore gêner votre progression. Elles ne s'ouvriront que si vous êtes en possession d'un objet particulier, parfois situé assez loin. Comme votre magicien ne peut transporter qu'un objet à la fois, il est indispensable de bien connaître le labyrinthe et l'emplacement de chaque objet. Pour compliquer encore cette quête, chaque partie doit être terminée avant un temps limite.

Les graphismes sont agréables mais les décors auraient pu être plus travaillés. L'animation est sans reproche et les bruitages ponctuent bien l'action. (Notice en français.)
Jacques Harbonn

■ Strip Poker II Plus

Spectrum, cassette Anco

Après la version Amiga (*Tilt 56*) et ST (*Tilt 58*), ce bon strip poker apparaît sur 8 bits. Le jeu se déroule de la même manière. Grâce à votre avoir initial de 100 dollars, vous tentez de défeuiller peu à peu les mignonnes qui vous affrontent. Donna se laisse assez facilement bluffer et elle-même n'y a recours qu'exceptionnellement. Par contre Sam est nettement plus difficile à déshabiller. Elle montre un aplomb certain mais n'hésite cependant pas à se



retirer du jeu avec une main vraiment trop faible.

Les graphismes ne sont pas digitalisés mais les dessins sont bien faits pour la plupart. D'amusants commentaires, incisifs parfois, agrémentent le jeu et complètent l'ambiance. Les bruitages sont quasi absents. Un bon strip poker. (Notice en français.)

Jacques Harbonn

Type	_____	strip poker
Intérêt	_____	14
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	-
Bruitage	_____	★
Prix	_____	B



Type	_____	aventure-action
Intérêt	_____	14
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitage	_____	★★★★
Prix	_____	C

■ L'Album PC

PC, disquettes Ubi Soft

L'*Album PC* de Ubi Soft permet de découvrir trois programmes : *Zombi*, le *Nécromancien*, *Masque +*. *Zombi* (*Tilt* n° 54 p. 28 pour l'adaptation PC, n° 33 p. 146 pour les versions C64 et CPC) est un classique du jeu d'aventure. Une gestion des déplacements astucieuse, des icônes pour donner les ordres, des graphismes bien adaptés au PC.

Le *Nécromancien* (n° 51 p. 100) est de loin le moins innovateur, aventure textuelle, suivant l'idée des « livres dont vous êtes le héros ». Aventure fleuve archi-classique : vous, bon mercenaire, luttez seul contre le méchant nécromancien et ses tueurs, pour délivrer un ami prisonnier. *Masque +* (n° 51 p. 100) offre le plus de charme, car il se déroule à Venise, durant le carnaval : une aventure graphique avec course contre le temps pour retrouver les assassins de votre femme Renata, assassins qui entendent vous ajouter à leur tableau de chasse. Les programmes, point trop complexes, peuvent constituer une excellente introduction à l'univers du jeu d'aventure et vous occuper de longues soirées d'automne. Le rapport qualité/prix



devenit tout à fait intéressant. Ubi n'a pas lésiné sur le nombre de disquettes : la boîte en contient quatre.

De la qualité au meilleur prix. (Disquettes 3"1/2 et 5"1/4.) Denis Schérer

Type	compilation/aventure
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	-
Bruitage	-
Langues	français
Prix	C

Denizen

Spectrum, cassette Players

Votre mission est aussi simple que dangereuse : purger votre station orbitale, vaste complexe s'étendant sur plusieurs niveaux, de tous les terroristes qui l'ont envahie. Pour cela, vous êtes armé d'un pistolet laser. Mais vos adversaires supporteront plusieurs tirs avant de s'écrouler. Dans certains endroits, vous activez une bombe qui détruit d'un seul coup tous les ennemis présents à l'écran. La station est très vaste, avec des ponts et des tunnels reliant certaines pièces. Mais nombre d'accès sont bloqués, soit par des blocs de pierre que

nages est assez simpliste et le passage d'une pièce à l'autre se fait brusquement, sans scrolling. Les bruitages de tir sont bien rendus mais ceux de pas plutôt lassants. Un bon jeu, assez difficile, dans la lignée des Gauntlet. Jacques Harbonn

Type	aventure/action
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★
Bruitage	★★★★
Prix	A

Strip Poker

Amiga, data disc Anco

A force de déshabiller les mêmes jeunes femmes au strip poker (sur votre moniteur, bien sûr !), vous risquez de vous en lasser. Eh bien, Anco vous offre deux nouvelles têtes (et le reste) avec ce Data Disc qui ne peut être utilisé qu'avec Strip Poker Plus.



Et ce n'est pas tout, trois autres Data Discs sont annoncés. Petits veinards, elles ne seront pas si tristes que ça les longues soirées solitaires, l'hiver prochain. A moins que vous en ayez assez vu et que vous ayez mieux à faire. A vous de voir... Vous relancer ou vous coucher... (Data Disc 1.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	jeu de cartes
Intérêt	11
Graphisme	★★★★
Animation	-
Bruitage	★★
Prix	A

Mirax Force

Atari XL, disquette Tynesoft

Aux commandes du Star Quest, un vaisseau de combat très performant, vous partez à l'assaut des vaisseaux-mères ennemis. Ceux-ci sont défendus par des escadrilles de chasse. Vous devez surtout prendre garde à ne pas vous écraser sur les nombreuses structures qui parsèment le navire. Votre vaisseau, rapide et maniable, vous permet de faire des demi-tours sur place, avant de repartir à toute allure dans l'autre direction.

L'action est difficile. Les réflexes rapides sont indispensables pour arriver jusqu'au réacteur principal qu'il faut détruire avant de passer au niveau suivant. Ce bon shoot-them-up est un remake du célèbre Uridium qui n'a, hélas, jamais été adapté sur XL.



Mirax Force bénéficie d'une bonne réalisation, avec des graphismes très agréables, un scrolling fluide et, surtout, une animation rapide.

Les couleurs sont assez uniformes. Mais elles changent à chaque fois que vous perdez une vie, ce qui est agréable.

Un shoot-them-up rapide qui contentera les amateurs d'action pure.

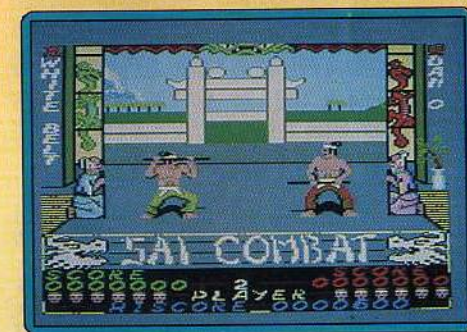
Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

Sai Combat

Amstrad CPC, cassette Silverbird

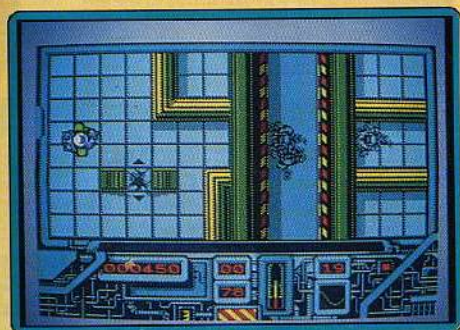
Sai Combat est l'un des programmes d'arts martiaux inspirés des techniques de combat proches de l'aïkido. En plus des traditionnels coups de pied et coups de poing propres à ce type de logiciel, vous disposez d'un bâton qui constitue une arme d'une terrible efficacité. La palette de coups possibles est donc très variée, ce qui fait de ce soft un des meilleurs de sa catégorie.



De plus, la version CPC est une totale réussite, les graphismes sont agréables et les sprites de grande taille. Malgré leur dimension, les personnages disposent d'animations riches en détails, ce qui donne aux différents combats un grand réalisme. Les bruitages ponctuent avec efficacité les coups portés. Un très bon logiciel d'arts martiaux.

Eric Caberia

Type	arts martiaux
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	A



vous pulvérisez, soit par une porte qui ne s'ouvre qu'à l'aide de la carte d'accès. Votre énergie diminue à chaque contact avec les terroristes. Pour refaire le plein, il vous faut trouver le centre d'approvisionnement correspondant. Il en est de même de votre puissance de tir qui s'amenuise assez rapidement, ce qui vous oblige à ne pas tirer à tort et à travers et à éviter parfois temporairement les combats. La version 128 K bénéficie d'une présentation avec images digitalisées et bonne musique sur plusieurs voix. Le labyrinthe est vu du dessus avec effet de relief et se révèle très varié. En revanche l'animation des person-

Game Over II

Amstrad CPC, disquette Dynamic

Autant vous prévenir tout de suite : je vais vous parler de *Game Over II*, mais je ne l'ai jamais joué et je ne l'ai jamais vu non plus. Surprenant, non ? Nous n'avons pas l'habitude de parler des jeux que nous ne connaissons pas. Mais cette fois-ci les circonstances sont particulières. Je m'explique : en recevant ce programme, je découvre que *Game Over I* accompagne le deuxième épisode. C'est une excellente idée, mais le cadeau est empoisonné. Je charge le programme et je sélectionne directement la deuxième partie car je connais déjà la première. Surprise ! L'ordinateur me demande un code d'accès ; je me jette alors sur la notice pour découvrir avec stupeur que ce fameux code est obtenu lorsqu'on termine le premier jeu. Dur, dur !

Game Over est un bon programme, mais je n'ai pas réussi à aller jusqu'au bout, c'est l'impasse. Voilà vraiment une idée saugrenue. Cela signifie que si vous possédez déjà *Game Over* et que vous n'êtes pas parvenu à le terminer (c'est un jeu assez difficile), vous ne découvrirez jamais *Game Over II* que vous aurez acheté pour rien. C'est d'autant plus un problème que rien sur la

ges. Mais vous êtes encore loin de toucher au but. Vous devez traverser différentes régions en affrontant toutes sortes d'adversaires avant d'atteindre la prison où est



emprisonné Arkis. *Game Over II* est un shoot-them-up difficile et prenant. Comme dans *Army Moves*, réalisé par la même équipe, ce jeu se compose d'une succession de combats très variés. Les graphismes, très réussis, ne souffrent pas trop de la pauvreté des couleurs sur PC. Un bon jeu d'action qui met vos réflexes à rude épreuve. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up
Intérêt	14
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	C

Street Sports Basketball

Amiga, disquette Epyx

La réputation d'Epyx dans le domaine des programmes de sport n'est plus à faire depuis longtemps. *Street Sport Basketball* en est une nouvelle illustration, toujours de qualité. Après avoir choisi de jouer à deux, ou seul contre l'ordinateur, vous sélectionnez les membres de votre équipe parmi une bande de kids qui ont chacun des qualités particulières. Vous décidez aussi de l'endroit de la ville où va se dérouler le match. La partie commence et deux équipes de trois joueurs s'affrontent sur un terrain plus ou moins réglementaire. Les joueurs dribblent, se font des passes, sautent et tombent parfois, le tout avec beaucoup de réalisme. C'est encore une belle réussite d'Epyx, qui bénéficie d'une réalisation irréprochable. Le graphisme est très beau, l'animation excellente et la bande



sonore de bonne qualité. Alors que dans tous les sports d'équipe sur micro les joueurs sont indifférenciables, ici aucun d'eux ne ressemble aux autres, ce qui est très agréable. *Street Sports Basketball* n'est peut-être pas le basket le plus technique, mais c'est de loin le plus beau et le plus agréable à jouer. Alain Huyghues-Lacour

Type	sport/basket
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	C

Gary Lineker's Superskills

Spectrum, cassette Gremlin

Vous subissez un entraînement intensif destiné à faire de vous un footballeur vedette. A chaque épreuve, vous disposez d'un temps limité pour effectuer les mouvements imposés. Vous devez gérer votre fatigue et votre énergie. Chaque échec vous oblige à recommencer et vous grignote d'autant les trente minutes allouées pour l'ensemble des épreuves. Vous commencez par de la gymnastique : pompes, mouvement accroupi, jambes repliées-jambes tendues, haltères, franchissement d'échelles suspendues horizontalement en traction des bras...



Ces épreuves sont loin d'être faciles et il est heureux qu'on dispose d'une option de sauvegarde. Ensuite, il faut jongler avec le ballon en effectuant chacun des mouvements (coup de tête, épaules, genoux, cou, pied, tour complet) un certain nombre de fois. Vient alors le travail sur le terrain. A vous de dribbler autour des cônes et de tirer au but quand l'occasion s'en présente. Après chaque phase de dribble, vous vous retrouvez en face d'un gardien de but, très efficace devant sa cage. A vous de le feinter ou de le prendre de vitesse pour marquer. Si vous y parvenez, vous disputez la dernière épreuve, complètement délirante. Des pneus sont suspendus dans les buts. Il faut faire passer la balle par le centre de chaque pneu, en tenant compte de la direction, de la vitesse et du vent. Les graphismes et l'animation sont agréables et variés. Une bonne musique avec digitalisation vocale ouvre le jeu mais les bruitages sont restreints. En fait, le principal reproche est la très, voire trop, grande difficulté même au niveau débutant. Un très bon soft cepen-



boîte ne vous informe de cela et qu'on ne le découvre qu'en lisant la notice... après l'achat. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up
Intérêt	10
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

Version PC

Arkos, le héros de *Game Over*, a été capturé. Il est maintenant emprisonné sur la planète Phantis. Votre mission consiste à le libérer. Aussi, vous survolez la planète-prison aux commandes d'un vaisseau spatial. Dans les premiers secteurs de ce shoot-them-up, vous affrontez les escadrons ennemis avant de vous engager dans des tunnels où vous attendent de redoutables serpents de métal.

Ensuite, vous atterrissez et, après vous être procuré une monture, vous combattez les féroces créatures qui peuplent les maréca-



gant, particulièrement varié, à réserver aux amateurs de difficulté. (Notice en français.)
Jacques Harbonn

Type	entraînement de football	
Intérêt		15
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Bruitage	★★★	
Prix		B



European Super Soccer

Atari XL, disquette Tynesoft

Ce programme de football de Tynesoft s'inspire nettement de l'excellent *International Soccer* du C64. Il n'est, hélas, pas aussi réussi. Vous pouvez jouer à deux ou bien affronter l'ordinateur et, selon une méthode très courante, vous contrôlez le joueur le plus près de la balle. Celui-ci est indiqué par un carré blanc peu esthétique, mais qui présente l'avantage d'être rapidement identifiable sans risque d'erreur.

Lorsque l'équipe adverse tente de marquer un but, vous contrôlez alors le gardien que vous pouvez faire plonger dans la direction de votre choix pour rattraper la balle. Il ne s'agit pas d'une simulation technique et complexe comme on en fait maintenant, mais d'un programme assez classique et simple d'accès.

European Super Soccer aurait pu être très agréable s'il avait bénéficié d'une bonne

réalisation. Et c'est là que le bât blesse : les couleurs sont très uniformes, il est bien difficile de reconnaître les joueurs des deux équipes, les maillots ne se différencient que par une nuance de couleur. Mais le principal défaut, c'est la lenteur de l'animation qui retire beaucoup de piment. Contrairement aux autres 8 bits, le XL ne dispose pas d'un grand choix de programmes de football. Il faudra donc s'en contenter.

Alain Huyghues-Lacour

Type	sport/football	
Intérêt		10
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★	
Bruitage	★★★	
Prix		B

Peter Beardsley's International Football

Spectrum, cassette Grandslam

Déjà testé sur *ST* et *Amiga* dans le *Tilt 57*, ce logiciel de football voit maintenant le jour sur *Spectrum*. Vous briguez la place de champion d'Europe. Vous allez affronter l'ordinateur ou un de vos amis. Après avoir choisi votre équipe et la durée du match, le coup d'envoi est donné. Vous contrôlez le joueur le plus proche de la balle, signalé par une petite flèche. Vous pouvez courir dans les huit directions, mais il est nettement préférable de faire des passes à l'un de vos partenaires pour éviter qu'il ne vous prenne le ballon. Lors de ces passes, la puissance du tir dépend de la durée d'appui du bouton de tir, visualisée par un index. Après quelques minutes, le système se contrôle bien.

Suivant l'équipe que vous rencontrez, vous êtes opposé à des joueurs plus ou moins chevronnés et pratiquant un jeu d'attaque ou de défense. A la fin de votre match, vous êtes informé du résultat des autres parties comptant pour le même championnat. Les

graphismes sont corrects pour cette machine et parfaitement lisibles, l'animation rapide et assez fluide, le scrolling latéral régulier. En particulier, les joueurs adverses ne se livrent pas à cette danse de Saint Guy, propre aux versions *ST* et *Amiga*. En revanche, votre gardien de but est souvent placé latéralement et il n'est pas toujours évident de le recentrer à temps. La



présentation s'accompagne d'une agréable musique sur plusieurs voies en 128K composée d'un pot-pourri d'airs célèbres. Les bruitages en cours de partie sont plus modestes. Le meilleur jeu de football sur *Spectrum*. (Notice en français.)

Jacques Harbonn

Type	sport/football	
Intérêt		14
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Bruitage	★★★	
Prix		B

High Epidemy

Amstrad CPC, disquette Fil

Les infections virales sont un problème d'actualité. *High Epidemy* vous propose de lutter contre une horrible infection qui se propage dans la population de toutes les grandes capitales du monde. Le fléau semble dû à la pollution et aux insectes. Il provoque d'atroces mutations qui transforment rapidement les individus contaminés en

cedic/nathan

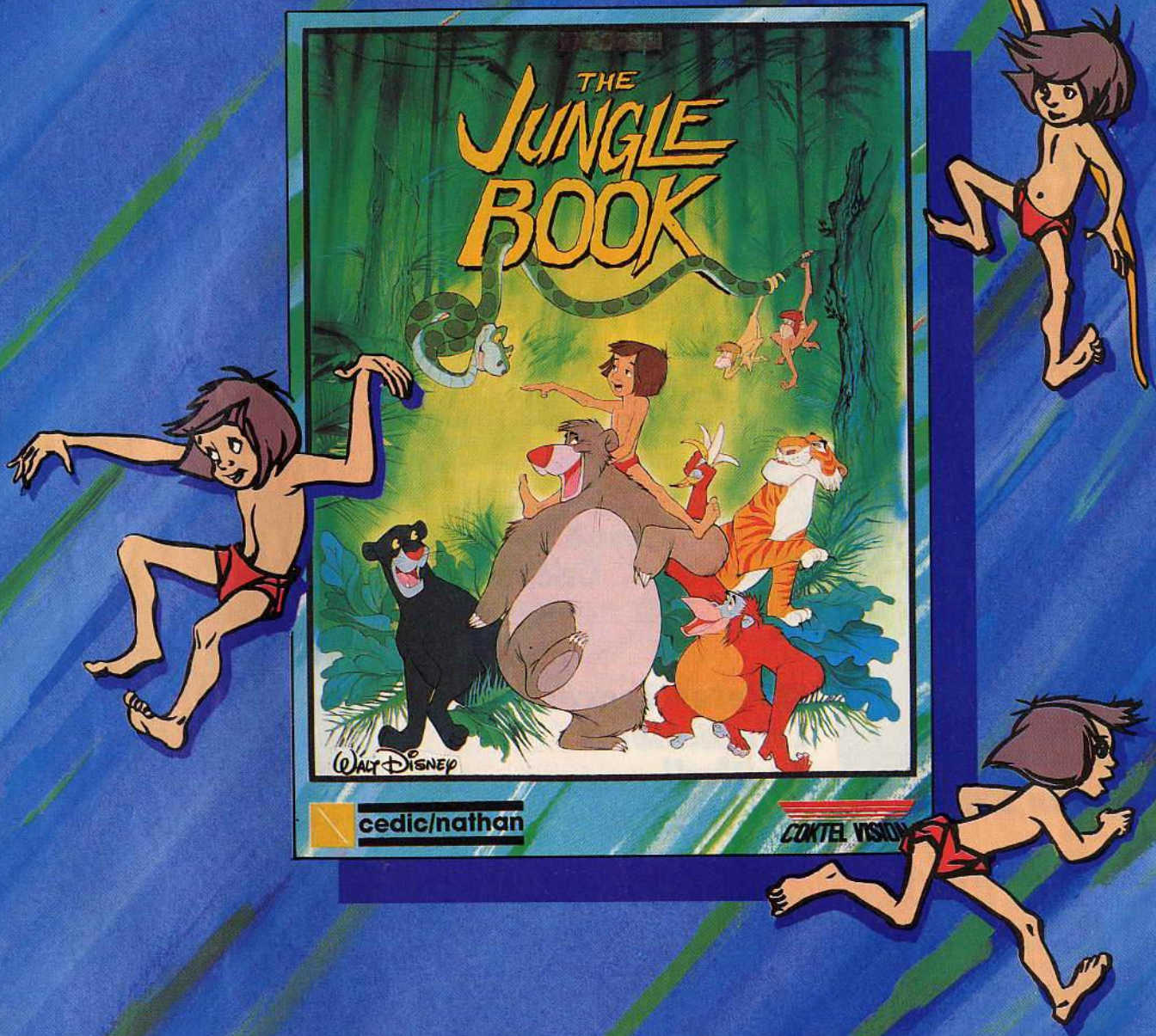
LE LIVRE DE LA JUNGLE

COKTEL VISION

UN GRAND DESSIN ANIMÉ EN

LOGICIEL INTERACTIF

• A T A R I • A M I G A • I B M P C • A M S T R A D •



Version Amiga



TU ES MOWGLI: DANS LA JUNGLE DE KAA LE SERPENT PYTHON ET DE SHERE KHAN LE TIGRE MANGEUR D'HOMME, SAURAS-TU REJOINDRE LE «VILLAGE DES HOMMES» ?

**EN VENTE DANS
LES BOUTIQUES MICRO**

• 40 scènes et animations en 3 dimensions tirées du film • Musique, bruitage et graphismes de qualité • Un superbe jeu d'action facile à utiliser qui enthousiasmera toute la famille.

ARTKAS



monstres informes. Votre tâche (vous êtes un jeune médecin) consiste à vacciner le plus de personnes possible. Malheureusement votre mission salvatrice est entravée par les malades en phase terminale, par des voleurs inconscients (ils subtilisent vos seringues) et par la contamination qui peut aussi vous atteindre.

Le scénario, original et plein d'humour, ne peut que plaire. Les graphismes sont variés et riches en couleurs (chaque ville a ses propres décors). Les animations, sans être un modèle du genre, parviennent cependant à être efficaces (l'ergonomie et le réalisme ne sacrifient pas trop à la vitesse des déplacements). Les bruitages sont eux aussi corrects. Un jeu d'action rapide avec d'agréables notes d'humour. Eric Caberia

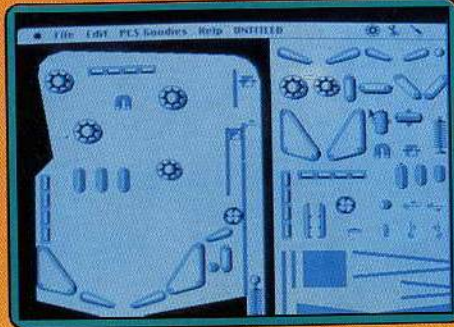
Type	action
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

Pinball Construction Set

Macintosh, disquette Electronic Arts

Allumés du flipper, *Pinball Construction Set* va vous permettre de réaliser votre rêve le plus fou : construire vous-même votre propre machine... ou faire entrer dans votre Mac celle du troquet du coin. J'entends d'ici Acidric : « Mais ce programme est vieux de six ans ! Il faudrait être fou pour l'acheter aujourd'hui ! » C'est oublier que la version Macintosh ne date, elle, que de 1985 et surtout que, ancêtre toujours vert, P.C.S. fait au moins jeu égal avec l'incontournable *Macadam Bumper*. Regardez son option création ! Des bumpers, targets, rampes, aimants et tourniquet à ne plus savoir qu'en faire, la possibilité de moduler à volonté toutes sortes de paramètres (gravité, bonus...), de changer le fond... *Mac Paint* vous permettra même de donner à votre œuvre les formes les plus délirantes.

Quant à l'« extra ball » et au « spécial », ils sont bien sûr présents. Tout cela en quelques clics : un jeu d'enfant (merci la souris !). Les fainéants pourront toujours s'éclater avec les quatre flippers (pas mauvais) déjà présents sur la disquette. Il est d'ailleurs fortement conseillé de s'entraîner à les modifier avant de s'attaquer à une



œuvre originale. Signalons enfin que la réalisation n'accuse pas son âge : graphismes clairs, animations très satisfaisantes et bruitages réalistes. Bien sûr, ce ne sera jamais tout à fait comme au café mais Electronic Arts a sans conteste réussi la simulation de flipper sur *Macintosh*. (Compatible Mac 128. Ne fonctionne pas sur les SE ni sur les Mac Plus. Notice en anglais.)

Olivier Scamps

Type	simulation de flipper
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	D

Future Tank

Amiga, disquettes Time Warp

Aux commandes d'un tank du futur vous chassez les troupes ennemies qui ont envahi votre planète. Blindés et avions de chasse vous mènent la vie dure, mais heureusement vous pouvez augmenter votre puissance de tir en cours de partie.

Lorsque tous vos adversaires sont anéantis, il ne vous reste plus qu'à trouver la sortie pour passer au niveau suivant.



Les graphismes sont un peu simples par rapport aux possibilités de l'Amiga, mais ils sont clairs et agréables. L'action s'accompagne d'une bande sonore convaincante. *Future Tank* est un petit shoot-them-up sans prétention, mais que l'on joue avec plaisir. De plus il offre la possibilité de jouer à deux simultanément, ce qui est bien plus amusant.

Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	n.c.



The Games

Amstrad CPC, disquette Epyx

Dans la même lignée que *Winter Games*, ce logiciel vous propose différentes épreuves des jeux olympiques d'hiver. Les graphismes sont colorés et donnent, compte tenu des possibilités de la machine, d'excellents résultats. Les animations ne parviennent malheureusement pas toujours à convaincre (saut à ski, luge). Les bruitages sont extrêmement discrets. On peut reprocher à ce programme un certain manque d'originalité. Il se contente pour l'essentiel de reprendre des épreuves de *Winter Games*, en leur donnant une présentation plus avancée qu'à l'origine : perspective et 3D, pour le saut à ski. Il peut néanmoins plaire aux inconditionnels du genre. Eric Caberia

Type	simulation sportive
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

Version Spectrum, cassette Epyx

Cette adaptation est bien réalisée, en par-



ticulier dans la version 128K. Une bonne musique de présentation sur plusieurs voies ouvre le jeu. Le graphisme des compétiteurs est correct et l'animation fluide et rapide. Le patinage artistique est accompagné de trois agréables musiques au choix. Certaines épreuves ne comportent aucun bruitage et les décors auraient pu être améliorés.

Jacques Harbonn

Type	sports
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

UNE COMPILATION GIGANTESQUE DE WORLD BEATERS...

Quand la meilleure équipe réunit ses meilleurs jeux en ajoutant une touche de magie, alors il n'y a qu'un seul résultat... un succès gigantesque. Cinq jeux fabuleux sont aussi réunis dans cette compilation.

OUTRUN™... "Pour être franc, ce jeu battra tous les records de vente... un sacré bon jeu." *Your Sinclair*

720™... "La conversion donne les mêmes sensations que le jeu d'arcade: réactif et envoûtant, une des meilleures réalisations de U.S. Gold. A ne pas

manquer." *Sinclair User*

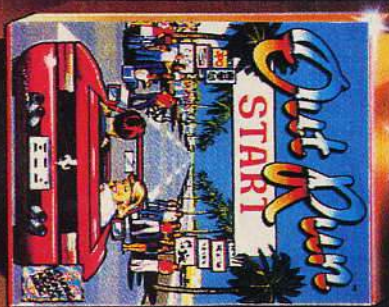
GAUNTLET II™... "Une des meilleures conversions jamais réalisée." *C. & V.G.*

ROLLING THUNDER™... "Un excellent jeu, plein de suspense et possédant une extra-ordinaire jouabilité. A ne pas manquer." *CCJ*

CALIFORNIA GAMES™... "Tout simplement le summum des simulations sportives sur micro." *Zzap 64*

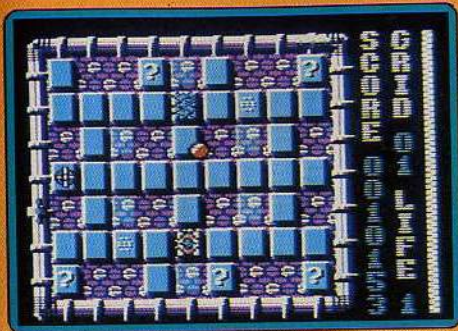
REVENEURS!
Bénéficiez de conditions exceptionnelles
pour la fin de l'année. Commandez
directement chez l'éditeur.
SFM Tel: 02.94.36.00 BP 14. 06561
Valbonne Sophia Antipolis

LES BESTS D' U.S. GOLD



CBM 64/128
CASSETTE/DISQUETTE
SPECTRUM
48/128K CASSETTE
AMSTRAD
CASSETTE/DISQUETTE

U.S. Gold Ltd., France
S.A.R.L., BP 3, Lot N° 1,
Zac de Mousquettes, 65740
Châteauaunier de Graves,
France



Oops

C64, cassette The Big Apple

Ce logiciel est le premier produit d'une toute nouvelle société britannique. Autant le dire tout de suite : pour un coup d'essai, c'est un coup de maître. Vous contrôlez un droïd dont la tâche est de récupérer des cosses de pesanteur. Vos déplacements ont lieu sur une grille flottant au-dessus du vide. Les différentes cellules qui composent le plancher de votre univers sont riches de surprises plus ou moins agréables (certaines cellules ne permettent qu'un seul passage et d'autres peuvent vous imposer une direction non désirée). Différents engins plus ou moins meurtriers se déplacent sur la grille-planche. Certains, comme le Rimlord (sorte de robot surarmé), cherchent à vous désintégrer avec un laser.

Des bombes à électrons constituent elles aussi un gros danger. Heureusement des cellules de téléportation vous permettent d'éviter les rencontres dangereuses. Cet agréable logiciel, qui fait appel aux facultés d'anticipation et de stratégie, dispose d'un beau graphisme (coloré et riche en détails) et d'animations spectaculaires (sûrement l'un des meilleurs scrollings sur C64). Les bruitages sont, quant à eux, d'une terrible efficacité. Un programme original et de bonne qualité.

Eric Caberia

Type	action/stratégie
Intérêt	14
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	A

Netherworld

Atari ST, disquette Hewson

Aux commandes de votre vaisseau, vous vous retrouvez au beau milieu d'un monde des plus bizarres. Il se compose de différents labyrinthes. La seule façon de vous échapper consiste à ramasser des diamants dispersés dans chaque secteur avant de passer au niveau suivant. Mais pour cela, il faut affronter les étranges habitants de cet univers. Au cours du combat, vous pouvez ramasser toutes sortes d'objets qui affectent les performances de votre vaisseau. Certains vous permettent d'augmenter votre vitesse, de vous téléporter, de briser des murs ou bien vous procurer une vie supplémentaire. Mais d'autres

ont un effet négatif et peuvent rendre, par exemple, votre vaisseau incontrôlable. Après avoir terminé un niveau, vous tentez votre chance dans un tableau de bonus qui relance l'intérêt du jeu.

Netherworld est un shoot-them-up original



dans lequel il ne suffit pas de tirer sur tout ce qui bouge. La réalisation est soignée avec de bons graphismes qui donnent une atmosphère très particulière. C'est un jeu prenant. L'action, très difficile, peut parfois se révéler assez frustrante. Un shoot-them-up pas comme les autres. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	C



Version Amiga

Cette version est strictement identique à la précédente tant au niveau de la réalisation que de l'action.

A.H.-L.

Type	shoot-them-up
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	C

Leader Board Par 3

Spectrum, cassette Access

Cette adaptation de trois grandes compétitions de golf est bien réalisée. Les décors ne sont pas très variés mais l'animation est bien rendue. On peut même voir la balle frapper le fanion comme dans la version ST. Par contre, il est dommage de n'avoir pas prévu de version 128K avec de bons bruitages car le jeu est quasi silencieux. En



dépit de ces remarques, c'est de loin le meilleur jeu de golf sur Spectrum et le plus complet. (Notice en français.)

Jacques Harbonn

Type	golf
Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★
Prix	B

Leader Board Par 4

C64, cassette Access

Une compilation des meilleurs logiciels et parcours de golf de la série Leader Board. Les passionnés du genre apprécieront particulièrement le réalisme et la variété des différents parcours.

La simulation de golf à proprement parler est toujours grandiose, surtout en ce qui



concerne les animations de votre golfeur. Un bon produit.

Eric Caberia

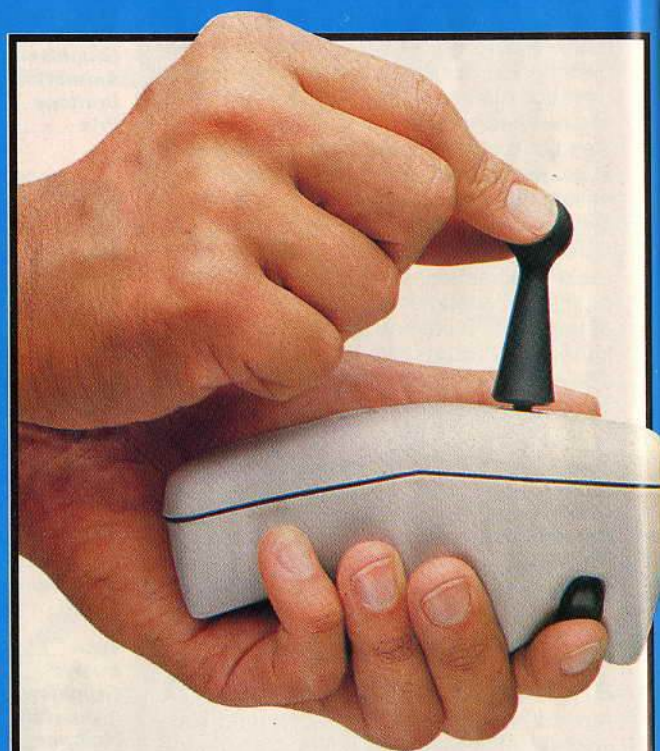
Type	simulation sportive
Intérêt	13
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	B

Salamander

Spectrum, cassette Imagine

A bord de votre vaisseau vous allez affronter les dangereux Aliens qui écumant les différents terrains. Votre but : détruire l'énorme cerveau qui contrôle la Salamandre. Pour commencer, détruisez les escadrilles qui s'avancent vers vous. Chaque escadrille anéantie vous apporte une arme supplémentaire (tirs multiples, missiles, etc.) indispensable pour avoir quelques chances de survivre. Ensuite vous vous

“Seul et face aux monstres assoiffés de sang, je sortis mon Ergostick. Préformé à la main : volupté de l'obéissance totale ! Contrôle directionnel par microswitch : toute-puissance de la précision parfaite ! Je venais de faire le vrai saut dans le futur. En une seconde, les monstres furent désintégrés. Machinalement, je souris : je savais qui gagnerait cette terrible guerre.”



- Garanti un an.
- Compatible pour Atari ST, Amiga, Commodore, Amstrad CPC, Thomson T09.
- Disponible aussi pour IBM/PC, Apple.
- En vente chez les spécialistes et à la FNAC.

L'ERGOSTICK DE WICO. L'ARME ABSOLUE.

CIEP, distributeur exclusif. 102, rue Henri Barbusse - 95100 Argenteuil - Tél. : (1) 39 47 29 29.

ROLLING SOFTS



enfonchez dans de dangereux tunnels où scolopendres et autres créatures cherchent à vous atteindre. Chaque niveau se compose de cinq phases assez variées, tant pour les décors et les monstres qui s'y trouvent que pour la stratégie à adopter. Il y a en tout quatre niveaux et à la fin de chacun d'eux, vous affrontez un monstre particulièrement puissant. Les graphismes sont très agréables. L'animation est fluide et rapide et le scrolling latéral s'effectue sans aucun à-coup. Par contre les bruitages sont quelconques et la musique de présentation tient plus du bourdonnement d'abeille que de la mélodie proprement dite. Un excellent shoot-them-up cependant.

Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★
Prix	B

Powerplay

Amiga, disquette Arcana

Jeu de réflexion avant tout, *Powerplay* met à l'épreuve votre culture générale. Tout se



passer sur un échiquier à soixante-quatre cases de couleurs. Arrivé sur une case bleue, vous devez répondre à une question (la réponse est à choisir parmi les quatre proposées) de culture générale : le rouge pour les sports et loisirs ; le vert pour les sciences et technologies ; le jaune pour l'histoire et géographie ; le blanc pour « l'aléatoire », question tirée au hasard. *Powerplay* peut se jouer à quatre. Chacun choisit quatre guerriers qui se déplacent sur l'échiquier. Les réponses disposées en croix donnent la direction des déplacements, d'une case à chaque fois. Il faut indiquer la bonne réponse avant un temps limite, et avant les

autres si vous jouez à plusieurs. Vous gagnez alors un certain nombre de points en fonction de la difficulté de la question et du temps de réponse. Avec vingt-cinq points, un personnage peut demander sa mutation en une forme plus puissante. Lorsque deux personnages de camps différents se rencontrent sur une case, un duel... de questions s'engage. Celui qui perd se transforme en une forme inférieure ou disparaît s'il était déjà faible. Le but du jeu consiste à éliminer tous les adversaires du plateau. *Powerplay* est très intéressant et très bien réalisé. Les questions sont nombreuses (2000) et variées. On peut même créer les siennes. La stratégie de plateau est loin d'être absente, contrairement à *Trivial Pursuit*. Les graphismes sont splendides, l'animation bien faite et de bons bruitages accompagnent les duels. Un excellent jeu de société. (Jeu et notice en français.)

Jacques Harbonn

Type	questions-réponses
Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C



Version Atari ST

La présentation se fait ici sans image. Le graphisme des dieux est beaucoup moins travaillé. On ne voit pas de gros plan du guerrier concerné. Le facteur de récupération fonctionne mais n'est pas rappelé. Pour le reste, le jeu se déroule de la même manière. (Jeu et notice en français.) J.H.

Type	questions-réponses
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

Fire and Forget

Amstrad CPC, disquette Titus

De nombreux conflits déchirent notre planète. Votre mission consiste à ramener la paix sur tous ces champs de bataille. Vous choisissez l'un des continents où la guerre fait rage et votre croisade commence. Ne croyez pas que vous partez avec des fleurs dans les mains en criant « peace and love ». Bien au contraire. Vous disposez d'un véhicule lourdement armé avec lequel vous devez anéantir les troupes engagées dans



les combats, ce qui est une manière surprenante mais efficace de mettre fin à la guerre. Vous roulez à toute allure sur une route en affrontant chars et hélicoptères ennemis, sans oublier de ramasser au passage des réservoirs de carburant. Ceci est très important car si vous tombez en panne, c'est la fin de la partie. Les graphismes sont très réussis, avec des décors variés et colorés. L'animation est très rapide et seule la bande sonore laisse un peu à désirer. L'action est frénétique. Seuls d'excellents réflexes vous permettront de vous tirer d'affaire, car cette version est bien plus difficile que celle sur 16 bits. Un bon shoot-them-up dans la lignée de *Road Blasters*.

Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up
Intérêt	14
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

Overlander

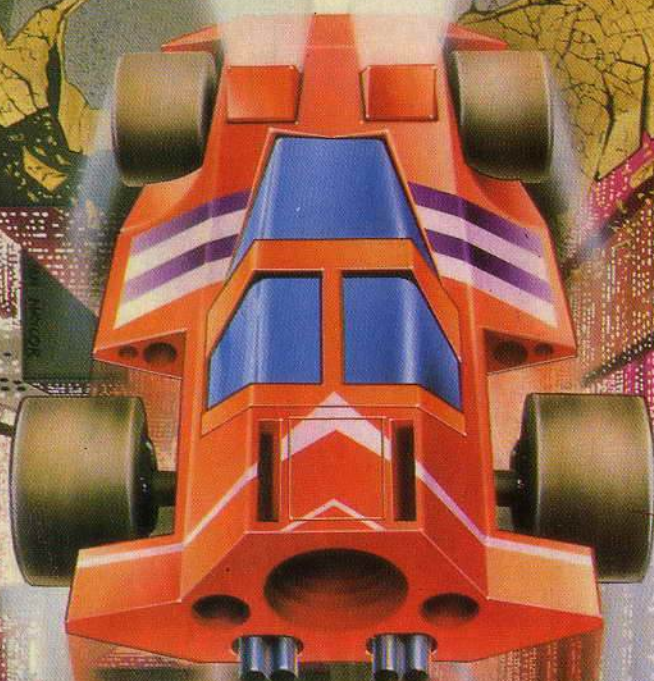
C 64, disquette Elite

En 2025, la pollution a fini par détruire les couches supérieures de l'atmosphère et la



surface de la Terre s'est desséchée sous l'effet des radiations du soleil. Les hommes se sont réfugiés dans des villes souterraines gigantesques. Seuls les Overlanders circulent encore en transportant diverses marchandises moyennant finances. Vous êtes grassement payé en fonction du fret que vous transportez car ce ne sont pas des voyages de tout repos qui vous attendent. Tout au long de la route, vous faites face à de nombreux dangers : tireurs postés sur le bas-côté de la route, voitures qui se lancent à votre poursuite, motos bourrées d'explosifs ainsi que des obstacles de toutes sortes. Votre véhicule est équipé de

L'ULTIME MACHINE DE DEVASTATION



REVENDEURS!
Bénéficiez de conditions exceptionnelles
pour la fin de l'année. Commandez
directement chez l'éditeur:
SFMI Tél: 92.94.36.00 BP 114 06561
Valbonne Sophia Antipolis

LED LAZER ENHANCED DESTRUCTION STORM

Atari ST - disquette
Spectrum 48/128K - cassette et disquette

CAPCOM

Amiga - disquette
Amstrad CPC - cassette et disquette
CBM 64/128 - cassette et disquette

GEANTS DE L'INDUSTRIE DES JEUX VIDEO



Foncez sur les routes du ciel, loin des chauffards et des pistons. Devant vous s'étendent uniquement les virages d'une automobile divine. Ce ne sont pas les anges, cependant, qui vous tiennent compagnie; des adversaires kamikazes vous harcèlent le chemin et des terroristes pirates lancent des vides incassants sur votre voie céleste. Le combat n'est pas à sens unique - les turbos à laser vous donnent une accélération prodigieuse et vous permettent de voler, alors que vos commandes à fusion vous permettent de vous frayer un chemin à travers l'opposition la plus dévastatrice.

La route se rétrécit, l'espace est étroit - il est temps de vous transformer à la vitesse de la lumière en moto à réaction nucléaire. Entrez dans un show aérien extravagant d'habiletés à la course de pilotage insensé et de guerres routières intrépides, à travers neuf paysages entièrement distincts.



Ecrans tirés de versions différentes.

©1988 CAPCOM CO. LTD. Fabriqué sous licence de Capcom Co. Ltd., Japon. LED Storm™ et CAPCOM™ sont des marques de Capcom Co. Ltd. Sous licence de GO! Media Holdings Ltd., une division de U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388

mitrailleuses et, par la suite, vous achetez des équipements très utiles avec l'argent que vous rapportent vos missions. L'action est représentée en 3D et l'animation rapide rend bien l'impression de vitesse. *Overlander* présente un bon mélange de course de voitures et shoot-them-up. L'action est prenante. On se laisse griser par cette folle équipée dans la lignée de *Road Blaster*. Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up
Intérêt	14
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	C

Slayer

C64, disquette Rack-It

Ce jeu de tir spatial classique dispose d'une réalisation technique parfaite. Aux commandes d'un vaisseau spatial ultramoderne, vous devez réussir à franchir les impressionnantes défenses que l'ennemi a installées sur toute la surface d'une planète. Les graphismes sont parmi ce qui se fait de mieux sur C 64 (fins et colorés). Les



animations sont lisses et le scrolling horizontal est un modèle du genre. Les bruitages et la bande musicale sont d'excellente qualité. On peut cependant se demander si les concepteurs du programme y ont joué tant il est difficile à dominer (passer le premier niveau est un exploit). Eric Caberia

Type	action
Intérêt	13
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	B

Maniax

Atari ST, disquette Anco

Déjà paru sur *Amiga* (Tilt 59 bis), *Maniax* est disponible sur *ST*. Le but est extrêmement simple. En déplaçant un curseur, vous délimitez des territoires. Un territoire entièrement cerné laisse apparaître la portion d'image sous-jacente. Si vous parvenez à dévoiler au moins les trois quarts de l'image le jeu passe au tableau suivant. Des monstres vous gênent : des dragons se déplacent librement. S'ils touchent une ligne en cours de construction, vous perdez une vie. Des triangles se déplacent sur les lignes déjà



formées. Suivant les cas vous perdez une vie, des points ou vous êtes ralenti. Il existe des bonus sous forme de cœurs. Ils vous apportent le passage direct au niveau suivant. Les bombes détruisent tout alentour. Vous disposez aussi d'un bonus de points, d'un fusil pour tirer sur les triangles, d'une vie supplémentaire ou d'un regain de vitesse. Ce jeu sans prétention est bien réalisé et demande une certaine stratégie. Les graphismes sont superbes et l'animation des monstres correcte. Les bruitages sont quelconques. Un bon petit soft. (Notice en français.)

Jacques Harbonn

Type	action-stratégie
Intérêt	13
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	C

Scorpion

C64, cassette Rack-It

Une nouvelle machine de combat vient d'être créée. Mais avant d'être fabriquée en série, elle est mise à l'épreuve. Pour cela, elle doit parvenir, dans un temps limité, à désamorcer des bombes et à détruire les saboteurs, dans une usine. Vous manœuvrez le tank dans un réseau de pipelines enchevêtrés pour accomplir votre mission en évitant différents agresseurs. Il faut faire vite car vous ne dispo-



sez que d'une minute pour venir à bout de chaque secteur. Heureusement, vous gagnez cinq secondes supplémentaires chaque fois que vous ramassez une bombe. Les premiers niveaux ne sont pas trop difficiles, mais par la suite les réseaux de tuyaux deviennent plus compliqués et on a bien du mal à circuler rapidement dans ce

labyrinthe. Par la suite, les choses se compliquent encore plus avec l'apparition de tuyaux qui s'ouvrent et se referment de manière aléatoire.

Scorpion est un petit programme amusant qui bénéficie d'une réalisation honnête, bien que peu spectaculaire. On se laisse assez facilement prendre au jeu, mais on risque de s'en lasser rapidement. Après tout, il s'agit d'un petit budget et, à ce prix-là, on ne peut pas en demander trop.

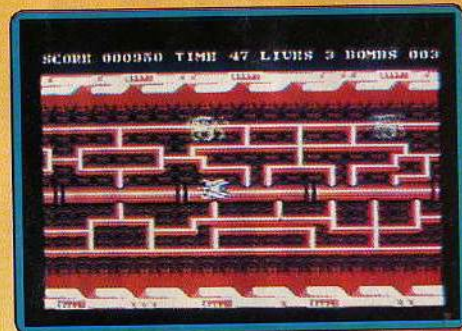
Alain Huyghues-Lacour

Type	action
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	A

Cheapskate

C64, cassette Silverbird

Vous êtes nouveau en ville et vous comptez sur votre adresse au skateboard pour vous faire rapidement des amis. L'idéal serait d'être accepté par les Street Hawks, la meilleure équipe de skate de la région. Ceux-ci acceptent de vous mettre à



l'épreuve. Ils ont préparé des parcours semés d'embûches dont vous devez triompher avant de vous joindre à eux. Il faut slalomer entre différents obstacles, éviter des bouches d'égoût, esquiver des boules de feu, passer sous des barres métalliques et sauter par dessus des balles.

Cheapskate est un petit « budget » anglais qui ne manque pas de charme. Sa réalisation est honnête avec une représentation en 3D, des graphismes simples et une animation fluide. On est, bien sûr, assez loin du niveau de qualité de superproductions comme *Skate or Die* ou *720x*, mais on se laisse prendre au jeu tout de suite. Un programme sans prétention qui présente un excellent rapport qualité/prix.

Alain Huyghues-Lacour

Type	sport
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	A

36.15 TILT

*TOhelp répond à toutes vos questions sur la rubrique « Bidouilles ». Mot clé THO, choix 10.

PUFFY'S SAGA



Amiga, ST, PC : 249 F.
Amstrad, C 64, Disque : 80 F.
Amstrad, C 64, Spectrum K7 : 140 F.

Disponible dans les meilleurs points de vente
et dans les FNAC.



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
se tient
à votre disposition
pour tous renseignements
et commandes,
téléphonez au :
16 (1) 48 98 99 00



Un IRRESISTIBLE jeu d'arcade plein d'humour et de fantaisie.

Incarnez PUFFY ou sa compagne PUFFYN et partez dans le labyrinthe affronter les mille créatures diaboliques.

A DECOUVRIR D'URGENCE !



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST



Disponible dans les FNAC.  et les meilleurs points de vente.

SKATEBALL



Photo d'écran sur ST



DIFFUSION
84 tient à votre disposition
pour tous renseignements et commandes
Téléphonez : 16 (1) 43 98 99 00



Photo d'écran sur ST



Photo d'écran sur PC

Skateball, la simulation sportive du futur qui combine à la fois les émotions du football américain et les techniques du hockey sur glace.

Sur la patinoire, vous devrez affronter une équipe qui saura vous montrer sa tenacité. A vous d'éviter impérativement les obstacles et les crevasses mortelles qui parsèment la glace.

Marquer des buts coûte que coûte, telle est la devise du Skateballer et telle doit être la vôtre maintenant.

Votre but : gagner mais d'abord... survivre !

Amiga, ST, PC : 249 F.
Amstrad, C 64 Disc : 189 F.
Amstrad, C 64 K 7 : 149 F.

Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC.

fnac



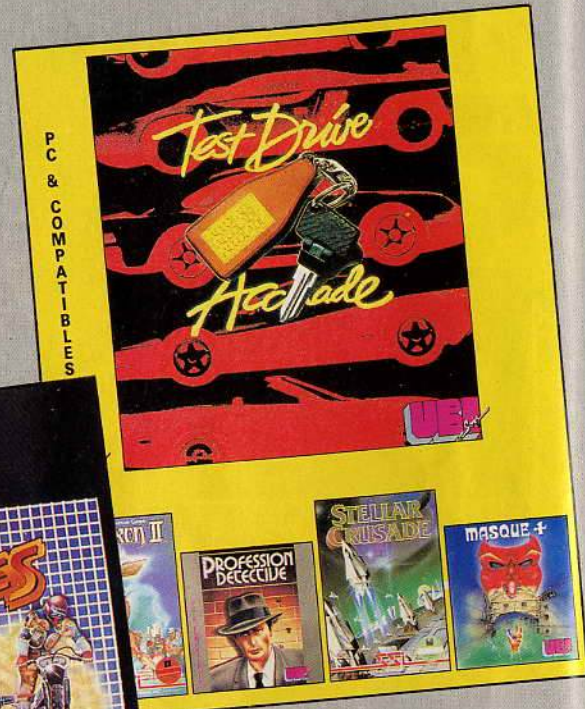
UBI

1, vole Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
UBI SOFT
Tél. (1) 48 98 99 00

EUROMARCHE

D'ABORD, VOUS RENDRE SERVICE

AIX	MONTPELLIER
ANGERS	NIMES
ATHIS	PERPIGNAN
BESANÇON	REIMS
BLOIS	ROANNE
CHALEZEULE	ROSNY
CRETEIL	SEVRAN
EVRY	ST-QUENTIN
ISTRES	THIERS
LYON	TOULON
MARSEILLE	VINEUIL



COMPILATION PC
5 1/4 et 3 1/2 :
- PROFESSION DETECTIVE
- MASQUE +
- STELLAR CRUSADE
- TEST DRIVE
- QUESTRON II
POUR **259 F**

COMPILATION AMSTRAD
FITS'N THROTTLES :
- BUGGY BOY
- IKARI WARRIORS
- ENDURO RACER
- DRAGON'S LAIR
- THUNDERCATS
POUR **149 F** CASSETTE
POUR **169 F** DISQUE

COMPILATION
ATARI ST :
- TEST DRIVE
- STELLAR CRUSADE
- QUESTRON II
- MASQUE +
- THUNDERCATS
POUR **249 F**



S.O.S Nintendo

Cette nouvelle série, qui paraîtra tous les mois va vous dévoiler plein de trucs et astuces sur les jeux Nintendo. Nous commencerons par Super Mario Bros, le classique des classiques. Ce programme fait l'objet d'un culte au Japon et aux États-Unis. Un livre entier lui a même été consacré. C'est un jeu d'une incroyable richesse qui renferme de très nombreuses salles secrètes, des warp zones qui vous permettent d'accéder directement aux niveaux supérieurs et, à certains endroits, on peut même faire apparaître un haricot magique grâce auquel on fait de fantastiques découvertes. Nous allons lever le voile sur les nombreux secrets de Mario... mais nous ne vous dirons pas tout.

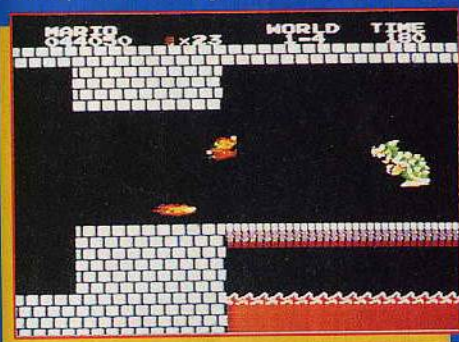
Super Mario Bros



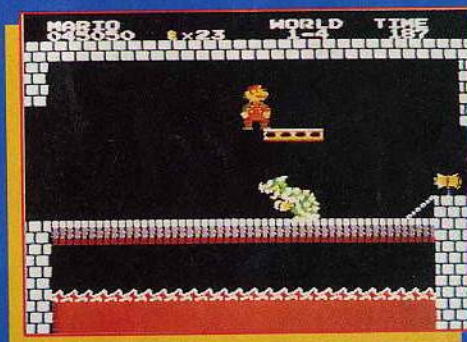
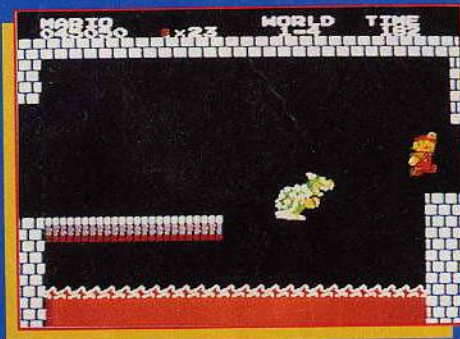
L'histoire se déroule dans le royaume du peu par les infâmes Koopa, une tribu de tortues. Seule jeté sur son royaume, mais elle est retenue ment, Mario n'a jamais su ignorer les appels de

démêlés avec Donkey Kong. Notre héros se lance dans l'aventure. A vous de l'aider à libérer la princesse et à sauver le royaume.

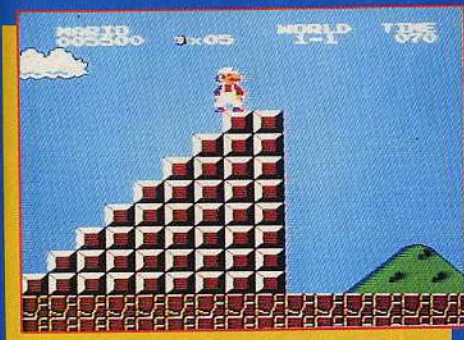
ple champignon qui a été envahi la princesse pourrait détruire le sort prisonnière par le roi Koopa. Heureusement d'une jeune fille : il a fait ses preuves



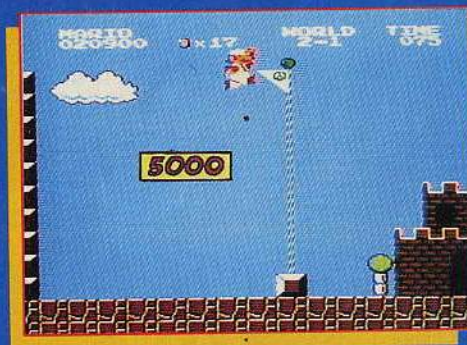
Pour détruire le dragon, il faut arriver en courant et sauter tout de suite sur la plate-forme située au-dessus de lui. Ensuite vous sautez de l'autre côté en actionnant le mécanisme qui fait disparaître le pont et le dragon tombe.



Il y a une astuce pour obtenir des points supplémentaires en atteignant le château qui termine chaque niveau. Lorsque le dernier chiffre de votre temps est 1, 3 ou 6, vous aurez 1, 3 ou 6 feux d'artifice. Chaque explosion rapporte 500 points.



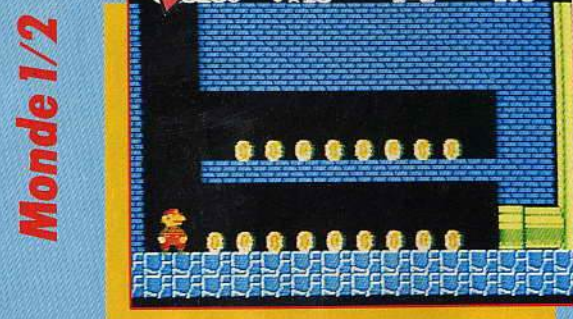
A la fin de chaque niveau vous pouvez obtenir 5 000 points sur le mât. Pour cela, placez-vous en haut de l'escalier et maintenez le bouton B enfoncé afin d'accélérer. Courez et sautez, vous atteignez alors le haut du mât.





Pour obtenir cette vie supplémentaire, il faut se placer sur le 5^e bloc en partant de la droite et sauter. Un bloc apparaît, un champignon en sort et il suffit de l'attraper pour gagner une vie.

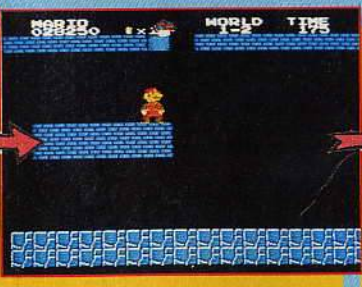
Si vous descendez dans la quatrième cheminée vous vous retrouvez dans la première salle aux trésors. Mais attention, vous ressortez près de la fin de ce niveau et vous ne pouvez donc pas obtenir la vie supplémentaire qui se trouve juste après cette cheminée.



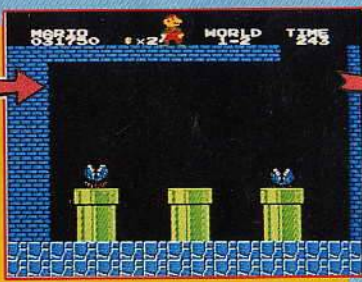
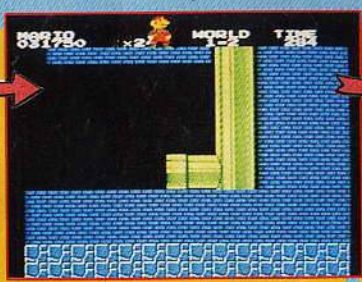
Monde 1/2

Descendez dans la première cheminée pour découvrir une salle aux trésors.

Monde 1/2



Vous allez tout à fait à droite de la plate-forme, une jambe dans le vide et vous cognez le bloc au-dessus de vous pour créer une brèche. Ensuite vous vous positionnez sur le dernier bloc à droite de la plate-forme et vous sautez. Un champignon apparaît et tombe par la brèche. Il ne vous reste plus qu'à l'attraper pour gagner une vie.

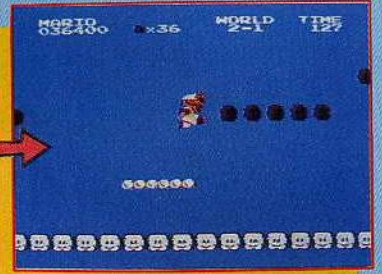
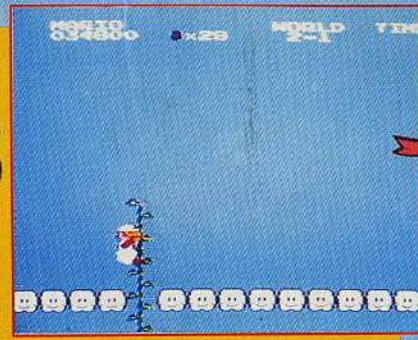


Sur le dernier ascenseur, attendez le dernier moment et sautez vers le haut. Vous marchez alors sur le toit et vous découvrez une warp zone qui vous permet de vous rendre directement au niveau 2, 3 ou 4.

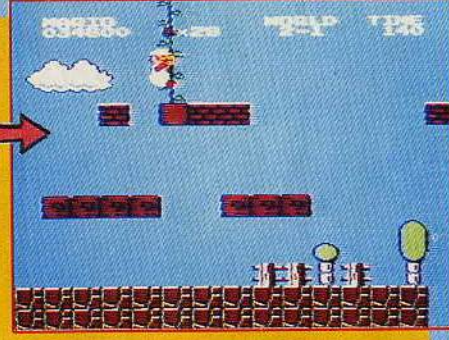
S.O.S Nintendo Super Mario Bros



Monde 2/1



Si vous cognez le bloc en haut, au centre, un haricot magique en sort. Vous sautez dessus et vous grimpez. Dans le ciel, un grand espace de bonus vous attend.

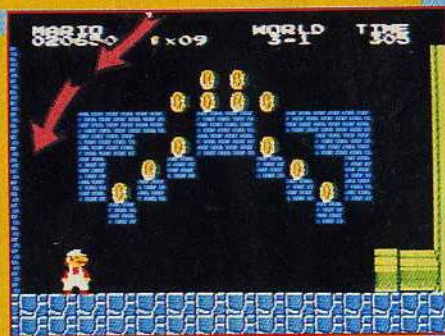


Monde 2/2

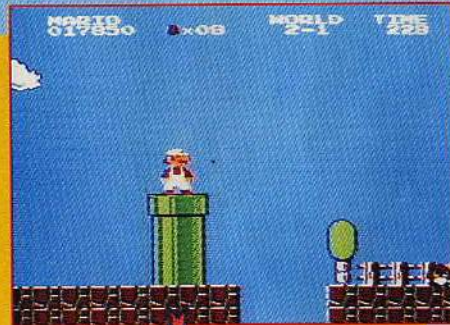


C'est un niveau très différent puisque vous nagez sous l'eau. Attention aux poissons et aux pieuvres, mais vous pouvez les détruire si vous êtes armé.

Monde 3/1

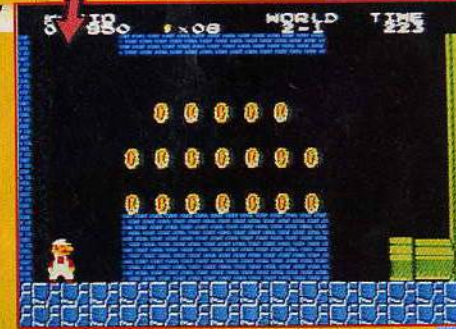
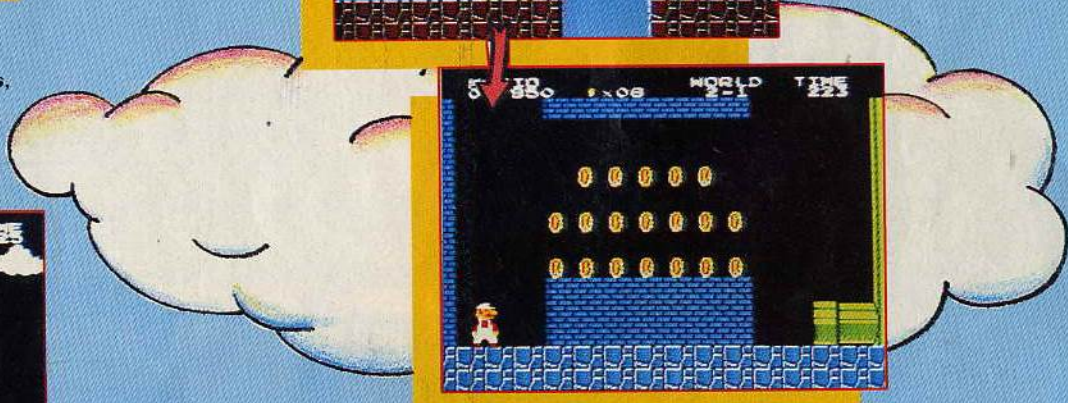


Descendez par la seconde cheminée pour trouver la salle aux trésors.



Monde 2/1

Descendez dans la troisième cheminée et découvrez une salle aux trésors. Mais vous n'arriverez pas à cet endroit si vous passez dans le ciel.



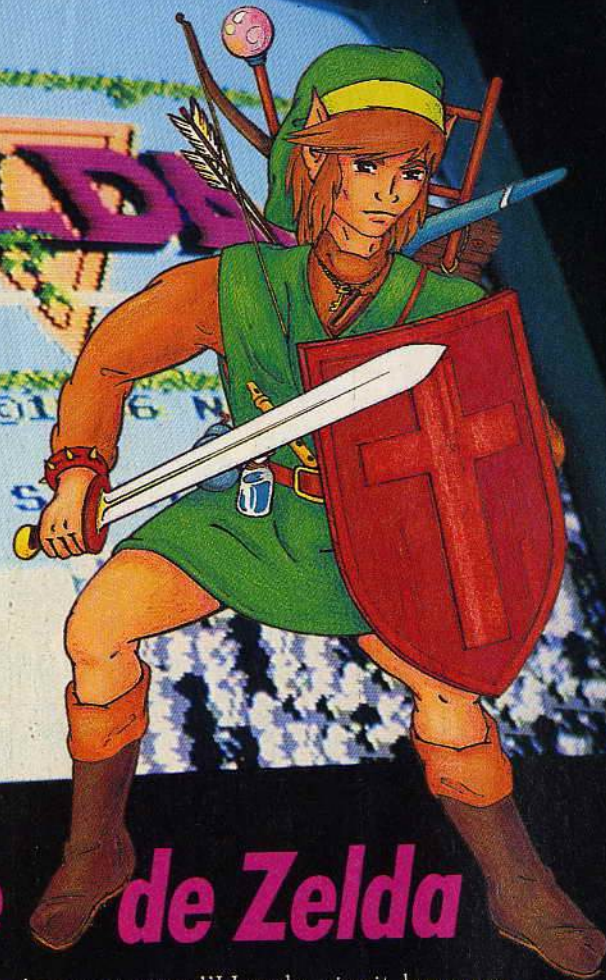
Monde 3/1



Sur le pont se trouve un champignon qui vous procure une vie supplémentaire. Mais attention, si vous avez perdu vos pouvoirs il n'apparaîtra peut-être pas.



**Prochainement
sur vos écrans**
Une grande aventure
dont vous êtes le héros



La légende de Zelda

Il y a très longtemps, le royaume d'Hyrule vivait heureux sous la protection de la Triforce des triangles d'or dotés de pouvoirs mystiques. Jusqu'au jour où Ganon, le terrible prince des ténèbres, envahit le pays à la tête de ses armées. Avant d'être faite prisonnière, la princesse Zelda brisa la Triforce de sagesse en huit fragments, qu'elle cacha à travers le royaume. Vous tenez le rôle de Link, un fier héros qui n'a pas peur de s'attaquer au sinistre Ganon. Votre mission : retrouver les fragments et reconstituer la Triforce, détruire le prince des ténèbres et libérer la princesse Zelda.

Cette superproduction Nintendo vous fait voyager à travers l'immense royaume d'Hyrule et dans neuf labyrinthes souterrains qui renferment les triangles d'or. Vous devez faire preuve de beaucoup d'habileté et d'astuce pour mener à bien votre mission. C'est une longue quête qui vous attend. Elle peut durer plus de 250 heures. Heureusement, cette cartouche est équipée d'une pile au lithium qui vous permet de reprendre le jeu avec tous les trésors et équipements que vous aviez amassés. Car de nombreux dangers vous



guettent, des monstres redoutables vous mènent la vie dure, certains personnages vous aident. Des fées vous redonnent de l'énergie, de sages vieillards vous prodiguent d'utiles conseils, des marchands vous vendent des équipements et vous trouvez des objets indispensables, cachés dans des salles secrètes. Dans le numéro 62 de Tilt, nous vous donnerons de précieux renseignements et puis, ce sera à vous de jouer.

La clef d'autres énigmes dans le numéro de janvier.



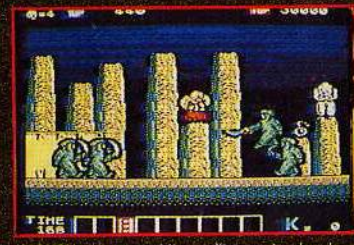
8 JEUX EXPLOSIFS!



REVENDEURS!
 Bénéficiez de conditions exceptionnelles pour la fin de l'année: Commandez directement chez l'éditeur:
 SFMI Tél: 92.94.36.00 BP 114 06561 Volbonne Sophia Antipolis



PREDATOR Emmenez un commando d'élite dans la jungle sud-américaine libérer un groupe de diplomates pris au piège. En théorie, pas de problème... mais les mystérieux envahisseurs qui éliminent vos hommes les uns après les autres vont rendre les choses plus difficiles que prévu. © Activision



KARNOV Joignez-vous à Karnov, l'imposant avaleur de feu russe, dans son aventureuse quête visant à triompher du malfaisant dragon Ryu et trouver le Trésor Perdu de Babylone. Karnov est un vaste jeu se déroulant de quatre façons sur l'écran et alliant stratégie et action rapide sur neuf niveaux de jeu irrésistibles. © Electric Dreams



COMBAT SCHOOL Découvrez les meilleurs jeux d'arcade de Konami maintenant disponibles sur votre micro et déjà numéro 1 au hit-parade. Sept épreuves éreintantes vous y attendent... Parmi celles-ci la course d'Assaut, le Champ de Tir, la Lutte et un Combat avec l'instructeur lui-même! © Konami



SALAMANDRE Au-delà de l'infini se trouve la galaxie du mal dominée par les pouvoirs de la despotique SALAMANDRE. Un héros doit convaincre ses compatriotes de l'accompagner dans son voyage en enfer et au-delà. © Konami



CRAZY CARS Vous participez à la course la plus folle du monde: La Course Américaine de Cross Country d'Automobiles de Prestige. Cette course se tient sur trois circuits des Etats-Unis: en Arizona, en Floride, et à la N.A.S.A. Si vous terminez la course dans le temps donné, vous recevrez une voiture plus rapide. Crazy Cars, Titus et the Titus Logo sont des marques déposées de Titus Software Corporation



DRILLER



GRYZOR © Konami



PLATOON Des graphiques exceptionnels, une conception de jeu originale et un son digital contribuent à recréer l'atmosphère de cet immense succès. Fidèle à l'histoire initiale, vous emmenez votre section, choisissez vos hommes pour des tâches précises. Lors de leur rencontre avec l'ennemi et ses nombreux traquenards dans votre recherche de son Quartier Général souterrain. © 1986 Hemdale Film Corporation. Tous droits réservés



DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
 REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145



RED SECTOR



JOY-AGF

PRESENTS:
POWERBALL
CRACKED ON THE 22TH OF OCTOBER.
ADAIN ANOTHER FAST CRACK FROM
A NEW COOL COOPERATION.
USE JOYSTICK TO CHANGE THE BALL-MOVES!



YO

ACTUEL

James Plombe

Bardé des derniers gadgets du parfait espion, James Plombe RésO RésO 7 a fait la taupe dans l'univers fermé des pirates. Il lui a fallu quatre mois de filatures, d'infiltrations et d'exécutions sommaires pour découvrir leur système d'organisation. Et il a décidé de tout dévoiler dans Tilt. Vitriolesque !

Un samedi comme un autre. Le téléphone sort brusquement Diabolik Buster de la douce torpeur d'un sommeil angélique. Après quelques tâtonnements, il parvient à décrocher le combiné et à énoncer des mots incompréhensibles. « Allo, Diabolik ? C'est moi, Acidric », lance une voix impatiente. « Briztou ? Nom de dieu ! J'espère que tu as de bonnes raisons pour m'appeler maintenant. Je t'ai déjà dit de ne jamais m'appeler avant midi et... »

— Eh, oh ! On se calme, on se calme, rétorqua Briztou, je n'avais pas le choix. J'ai du nouveau pour l'Actuel sur le piratage.

— Ouais, encore une bande de nuls qui t'annoncent les Passagers du Vent N° 5, version def!, lança Diabolik. « Pas du tout, pas du tout, rétorqua Acidric, cette fois, on tient une piste sérieuse. Il s'agit du groupe le plus connu en France sur ST : The Pink Gay Crackers, de Plougastel-Daoulas. Il y a un mec du groupe qui veut

bien te parler si tu promets de ne pas citer de nom. » OK, file-moi ses coordonnées » dit Buster après quelques secondes d'hésitation. Et voilà comment a véritablement démarré, à quelques détails près, l'enquête de Tilt sur le piratage. Pendant deux mois, Diabolik a sondé les bas-fonds de la micro-informatique. Les contacts ne furent pas vraiment difficiles : obtenir car le pirate est un personnage qui mène une double vie. Celle de monsieur-tout-le-monde

dont la véritable identité ne doit pas déborder les frontières d'un univers où la discrétion est de rigueur. En revanche, en tant que pirate, la notoriété est une consécration. Son pseudonyme DOIT être connu, c'est le but du « jeu » (pour eux, c'est souvent un jeu). Bref, ils sont les stars discrètes du microcosme informatique. Mais qu'est-ce qu'un pirate ? Comment le devient-on et qu'est-ce qui le favorise ? Autant de questions que tout un chacun se pose et aux-



quelles Tilt tente de répondre en dévoilant le fonctionnement du réseau.

Who's who

La dénomination de pirate englobe, en fait, des sous-catégories relativement bien définies : les hackers, les swapers, les copieurs, les petits pirates. Commençons par le haut de la pyramide, non pas en terme d'importance hiérarchique mais plutôt en fonction des facteurs permettant au piratage

d'exister. Sans hacker, terme anglais pour crackeur ou diplômé, il n'y aurait, pour ainsi dire, presque pas de piratage ! C'est avant tout un as de la programmation, sa motivation première est une soif de connaissances. Il veut comprendre et maîtriser ce domaine qui le passionne. Confronter ses connaissances avec ses condisciples est un moment passionnant pour lui surtout s'il se rend compte qu'il est finalement le meilleur !

Res0 Res07

Dans sa logique de pensée, la protection placée sur un logiciel est un défi lancé par un programmeur à un autre programmeur : « si je fais sauter ta protection, je suis meilleur que toi ». Telle est sa démarche et il se fait donc un devoir de déplomber tous les originaux qu'on lui donne. Brillant programmeur, le hacker suscite à la fois de la haine et de l'admiration. La haine, on comprend facilement pourquoi. Et l'admiration ? Disons que nombreuses sont les sociétés, dont les logiciels ont été piratés, qui aimeraient avoir dans leurs effectifs des programmeurs aussi forts que le meilleur des hackers. D'ailleurs, certaines sociétés n'hésitent pas à faire appel aux services d'un hacker pour la protection d'un logiciel ! Le portrait type du crackeur est celui du jeune étudiant en informatique. Il possède, en général, plus d'un ordi-

nateur mais se spécialise dans le déplombage des logiciels tournant sur l'ordinateur qu'il affectionne. Nous arrivons ensuite au swaper, terme anglais pour échangeur (ou échangiste mais la connotation de ce mot, fortement liée à un domaine encore plus tabou, nous empêche de l'utiliser !). Avec lui, on entre dans le monde de la diffusion des copies de logiciels. C'est l'ennui numéro un des éditeurs. Sans lui, la circulation de logiciels crackés serait plus lente et moins importante. Le principe du swaping est basé sur l'échange de logiciels. Un bon swaper se constitue, avant tout, une logithèque aussi exhaustive que possible. La qualité de cette logithèque dépend de la qualité de ses contacts. Plus le swaper est en mesure d'échanger des nouveautés toutes chaudes, plus il est apprécié et recherché. Son objectif suprême : obte-



ACTUEL

nir tous les softs qui tournent sur la/les machines qu'il possède et les diffuser. Première règle d'or : ne diffuser que des logiciels facilement copiables, sinon ils n'ont aucune valeur d'échange.

Deuxième règle d'or : ne diffuser un logiciel copiable qu'après y avoir mis ce qu'on appelle une « intro ». Il s'agit d'un générique comportant le nom du groupe de pirates auquel appartient le swaper. Certaines de ces intros sont, d'ailleurs, superbement réalisées.

Troisième règle d'or : être le premier à le diffuser. Cette dernière règle traduit la compétition qui existe entre les groupes de pirates. Le groupe qui diffuse le plus rapidement un maximum de nouveaux logiciels est le meilleur. Ce bras de fer entre swapers ne les empêche pas de s'échanger des logiciels car, ne l'oublions pas, ils doivent avoir une logithèque à jour, histoire de garder un certain « standing ». L'échangeur est issu d'un milieu étudiant ou lycéen qui a beaucoup de temps libre. Et il en a besoin ! Il ne compte plus les séances de copie, le temps passé au téléphone et à faire son courrier ! Ah mais ! Un métier, ça ne s'improvise pas !

Continuons les présentations, avec le copieur. La différence entre cette forme de piratage et celles citées plus haut vient de la motivation. Ici, c'est l'aspect financier qui est déterminant. Pour le copieur, la micro est un hobby, une passion. L'achat de son ordinateur est un grand coup de pioche dans son budget consacré au loisir. Mais pour le hard, ça va. On n'en achète pas tous les mois. Pour les softs, c'est une autre paire de manches. Passionné comme il l'est, le copieur veut tous les jeux qui lui plaisent. Si ça ne tenait qu'à lui, il les achèterait tous. D'ailleurs,

il débute par l'achat de quelques jeux. Hélas, son portefeuille est allergique à ce genre de ponction. Il ne lui reste qu'une alternative : le piratage. S'ensuivent alors les séances de copies chez un bon copain qui possède déjà une logithèque valable.

Dans certains cas, c'est la logithèque du bon copain qui motive l'achat d'un ordinateur ! Celui qui n'a pas la chance d'avoir un bon copain « branché » tente timidement une entrée dans le réseau pirate. Il tombe rapidement sur un petit pirate qui lui vend les softs tant convoités. Les prix varient entre 10 et 50 F par jeu. Dans le meilleur cas de figure, il s'en sort avec le don d'une disquette vierge par jeu. L'étape suivante, c'est-à-dire les échanges, lui permet de ne plus ouvrir sa bourse. Grâce à sa petite logithèque, il est en mesure de multiplier les contacts en répondant aux petites annonces trouvées dans la presse micro-ludique. Une précision : l'échange de disquettes que fait le copieur n'a rien à voir avec le swaping. Mais nous verrons cela, plus en détails, dans le chapitre consacré aux causes du piratage.

Le copieur qui possède plus de cent disquettes et un bon carnet d'adresses entre dans la catégorie des « petits pirates ». Bien entendu, tous les copieurs ne deviennent pas des petits pirates. Certains restent au stade du bon copain qui donne tout ou du petit pirate-vendeur ! D'autres se contentent d'une logithèque adaptée à leurs besoins et de deux ou trois contacts pour les échanges. Pas de portrait type du copieur : c'est monsieur-tout-le-monde, de 7 à 77 ans !

Terminons cette petite visite avec le petit pirate. Copieur, au départ, cette situation ne lui suffit plus. D'autres motivations viennent se greffer sur les premières, ce qui donne naissance à trois types de petits pirates.

Pour le premier type, tout vient de la facilité avec laquelle il acquiert (gratuitement) tous les logiciels de sa « bécane » préférée. Elle engendre une nouvelle passion : celle du collectionneur ! C'est bien simple, IL VEUT TOUT ! Pas d'erreur, c'est le... pirateur boulimique ! Il n'utilise véritablement qu'une dizaine de logiciels sur la centaine qu'il possède ! Cette passion fait de lui

le grand diffuseur de copies pirates car son carnet d'adresses est impressionnant.

Plus dangereux que lui encore : le petit pirate qui veut devenir swaper. Ce dernier apprécie beaucoup le fait que, dans le « milieu », les détenteurs de logiciels rares (forcément des nouveautés) soient des personnages « importants » et recherchés. Or l'acquisition des nouveautés requiert une certaine organisation (il faut obtenir les softs avant les « autres ») d'où la constitution d'un groupe de pirates. Mais avant d'en arriver là, il faut qu'il fasse ses preuves de swaper incontournable !

Avec le troisième type de petit pirate, nous... rencontrons (je ne pouvais pas rater ça !) celui qui monnaie les échanges. Passionné de micro autant que les autres, le revendeur a besoin d'argent pour acquérir (en général) du hard. Au bout du compte, quelques-uns d'entre eux se retrouvent avec deux ou trois ordinateurs et tous leurs périphériques ! Il est évident que toutes les catégories décrites ne sont pas hermétiquement cloisonnées. Les interpénétrations sont telles qu'il est souvent diffi-



Certaines photos d'écrans présentées ci-dessus sont les « intro » pirates des softs déplombés.

(Un téléfilm de Jean-Philippe Delalandre, interprété par Dany Boelauck.)
 cile de placer les pirates dans une seule catégorie. Toutefois, cela ne nous a pas empêchés de dégager lesdites catégories.

Organisation d'un groupe de pirates

Le groupe de pirates réunit au minimum quatre personnes. Le hacker ne fait que du déplom-

bage. Il n'opère que pour un seul groupe et malheur à celui qui transgresse cet accord d'exclusivité ! Les copies déplombées passent obligatoirement, avant toute diffusion, par le responsable des « intro ». Ce programmeur ne se contente pas seulement d'intégrer le générique du groupe mais également de mettre une protection sur la disquette ! Le pourquoi d'une telle précaution nous amène

à parler, brièvement, de l'existence de pseudo-groupes de pirates. Incapables de déplomber quoi que ce soit, ces plaisantins retirent le générique pirate « original » et mettent le leur !

Détail amusant : comme l'arroseur arrosé, parfois les pirates se retrouvent piratés... Bref, une fois que l'intro est mise, le swaper prend le relais. Il monnaie cette nouveauté contre d'autres et la diffuse ensuite. Le dernier personnage du groupe est le fournisseur d'originaux. Sa tâche consiste à grapiller à gauche et à droite tous les logiciels qui échappent au swaper. Le type d'organisation et le nombre de personnes peuvent varier d'un groupe à l'autre mais le cas décrit ici est exemplaire.

Les sources d'approvisionnement du piratage

La course aux nouveautés, engendrée par la compétition entre pirates, force le swaper et son groupe à avoir toutes les sources d'approvisionnement imaginables. De leur côté, les copieurs et petits pirates sont très demandeurs

et organisent avec leurs moyens la chasse aux softs. La monnaie d'échange du milieu, c'est le nouveau jeu. Impossible de faire des échanges non pécuniers si vous n'avez pas de « news ». De là vient l'impérative nécessité d'avoir de bons contacts, des sources. Ces fameuses sources sont effectivement très nombreuses et parfois étonnantes.

Les sources des petits pirates et des copieurs sont assez restreintes. Le swaper est leur principal fournisseur. 90 % des softs diffusés viennent de lui ! Ils trouvent les autres grâce à des contacts (nationaux ou étrangers) créés à l'aide des petites annonces. Occasionnellement, il y a la copie d'originaux (du copain) à l'aide de copieurs (soft ou hard).

Les choses deviennent plus intéressantes quand on fouine un peu dans l'agenda d'un swaper. Les premiers gros fournisseurs de logiciels aux pirates sont les magasins ! Nous ne parlons pas du soft acheté puis cracké, mais bien d'originaux cédés aux pirates en échange des nouveautés, surtout des originaux venant de l'étranger ! Cette démarche leur permet

d'avoir, à l'avance, un jugement sur la qualité des softs à venir pour ne commander aux distributeurs que les valeurs sûres ! Le risque de se retrouver avec un stock d'invendus est ainsi diminué. On n'est pas encore au bout de nos surprises. Tous les branchés du réseau savent que des magasins vendent — ou ont vendu — des logiciels piratés. Quelques-uns d'entre eux sont tout bonnement les points de rendez-vous et d'échange des pirates. « Des noms ! Des noms ! », devez-vous vous dire en lisant ces lignes. Doit-on vraiment vous en donner ? Sauriez-vous garder le secret ? L'ombre d'un doute nous étirent (comme dirait Chichille) ! Au fait, en parlant de ces magasins, vous connaissez le gag où Chichille coupe la branche sur laquelle il est assis ? Non ? Vous ne voyez pas le rapport ? Curieux... Pourtant, il nous semblait... Tant pis ! Ne nous égarons pas et attaquons d'emblée... la suite, c'est-à-dire les contacts à l'étranger.

Le swaper parfait entretient des contacts suivis avec ses homologues étrangers. Ces derniers lui envoient (par courrier ou par modem) les nouveautés sorties sur leur territoire et reçoivent en échange les « news » disponibles en France. Rien de plus facile que d'entrer en contact avec les pirates étrangers pour ceux qui ont du répondant. La présence d'adresses et numéros de téléphone sur des disquettes est une chose courante. Cette internationalisation du piratage n'est pas récente, mais elle atteint un degré jusqu'ici jamais égalé, notamment sur ST et Amiga. En outre, la grande efficacité de l'organisation des meilleurs pirates français sur ST, par exemple, nous permet d'affirmer que la French Connection du piratage est une réalité (lire le témoignage en encadré p. 114).

La source d'approvisionnement suivante est réservée au petit cercle très fermé des grands groupes. Il s'agit de la « conférence » ou « copy-party » qui se tient sur deux ou trois jours ! Un grand groupe de pirates lance, pour commencer, des invitations sur cartes plastifiées valables pour trois personnes. Chaque groupe qui répond à l'appel est constitué du swaper, du hacker et du responsable des « intro ». L'entrée de la copy-party est payante car l'hôte fournit boissons et nourriture.

De nouveaux contacts s'y lient, des échanges et du déplombage se font. Pour vous donner un

ordre d'idée, une récente copy-party s'est tenue dans une ville à proximité de la frontière franco-allemande. Le point de rendez-vous était une école où 350 pirates allemands, français, suisses, belges et anglais se sont rencontrés ! Ce type de réunion a lieu à intervalles réguliers !

Hormis l'utilisation des petites annonces, la presse spécialisée est une source de toute première qualité. Les éditeurs sont obligés, dans le cadre de leur politique promotionnelle, d'envoyer aux

dans le passé, une importante série de vols d'originaux ! Depuis, nos previews et exclusivités sont jalousement gardées. De leur côté, les pirates affirment avoir des contacts réguliers avec des magazines français. Une anecdote revient souvent. Celle d'un hacker qui fréquentait les locaux d'un magazine de jeux. Ce hacker, très connu, s'est approprié des previews qu'il s'est empressé de diffuser. Les titres cités sont *Buggy Boy* et *Beyond The Ice Palace*, version ST.

Bien mal acquis...

Le très sérieux magazine « Times » daté du 26 septembre 1988 relate les exploits de deux frères pakistanais. Amjad et Basit, autodidactes de génie, avaient trouvé un bon moyen de gagner leur vie. Ayant ouvert une boutique d'informatique, ils vendaient des copies pirates de logiciels tels Lotus 1-2-3 ou Wordstar à des prix défiant toute concurrence : 1.50 \$ pièce ! Leur conscience était en paix puisque la loi pakistanaise ne protège pas la propriété des logiciels. Une partie non négligeable de leur clientèle se composait cependant de touristes, surtout américains, alléchés par les prix pratiqués. Se disant avec raison que la loi ne s'appliquait pas aux étrangers, les deux frères injectèrent un virus aux copies qu'ils leur vendaient. Ce virus se propagea aux Etats-Unis où on considère que 100 000 disquettes ont été touchées. Signé « Amjad et Basit », il avait le mauvais goût de détruire des informations quand bon lui semblait. Ce petit jeu dura deux ans, jusqu'à la fin 1987. Interrogé par les Américains sur les motifs de cette mauvaise plaisanterie, Basit répondit : « Parce que vous piratez. Vous devez être puni. » On ne plaisante pas avec la morale au Pakistan.

J.-L. R.

magazines des préversions et des produits finis bien AVANT la sortie officielle du jeu. Le filon est plus que tentant pour les pirates ! Qui est le responsable des fuites dans un « canard » ? Il y a tout d'abord le pigiste. Ce journaliste indépendant (Free Lance) est payé à l'article. Plus il fait d'articles, plus conséquents sont ses revenus. Le reste est facile à comprendre. Le pigiste a tout intérêt à proposer au journal un maximum de jeux. Donc, voyons, voyons, qui pourrait bien donner aux pigistes toutes les nouveautés de tous les pays en un rien de temps ? Vous avez bien deviné. Et le swaper réclame, pour sa part, les originaux et les previews. Les membres d'une rédaction peuvent avoir la même démarche auprès du pirate pour obtenir des scoops sur les jeux venant de l'étranger.

Quel est le pourcentage de pirates dans l'équipe d'un magazine ? La chose est difficilement chiffrable car les intéressés se gardent bien de le crier sur tous les toits ! Tilt a-t-il connu ce type de déboires ? Oui, nous avons connu,

Le fournisseur suivant est tout à fait inattendu. Il s'agit de la société d'édition elle-même ! C'est le dernier endroit où on irait chercher des pirates. Et pourtant ! Il suffit de se poser cette question : combien de sociétés travaillent exclusivement sur des utilitaires originaux comme *Degas*, *Deluxe Paint*, les traitements de texte et autres utilitaires ? La réponse à une telle question est en partie donnée par un éditeur qui avoue que plusieurs de ses collègues utilisent des copies pirates pour tester les jeux de leurs concurrents ! Certaines sociétés ont des employés qui entretiennent des relations amicales avec des pirates. Cela suffit amplement pour expliquer les fuites de préversions ou de versions définitives.

L'exemple de *Space Harrier* sur Atari ST est édifiant. Le jeu circulait librement, un mois avant sa sortie officielle.

Les produits ST et Amiga que les pirates nous ont présentés avant leur sortie officielle sont innombrables. *Katakis* (le futur *Denaris*) de Rainbow Arts, *Freedom* de Cok-

tel Vision, *Rody et Mastico* de Lankhor, *Jeanne d'Arc* de Chip en sont de minces exemples. Les fuites causées par des vols de logiciels n'expliquent pas cette abondance de softs inédits que possèdent les pirates. Ceci nous amène à parler du fournisseur suivant : le programmeur.

Les branchés du réseau vous le diront, TOUS les programmeurs sont des pirates. Nous n'avons pas pu vérifier concrètement une telle affirmation. On est en droit de penser qu'un programmeur n'est pas stupide au point de détruire son gagne-pain. Il serait donc plus logique de parler d'imprudences du programmeur. Toutefois, le nombre de softs inédits présents dans le réseau laisse songeur. Les branchés ont une explication : les programmeurs se connaissent pratiquement tous et se passent... des logiciels. Le programmeur est, lui aussi, demandeur de softs, surtout des utilitaires. Voyons, voyons, qui pourrait bien lui donner tout ce dont il a besoin rapidement et pour pas cher ? De là à penser qu'un programmeur puisse donner le soft d'un copain, il n'y a qu'un pas ! Oh, le traître ! La dernière — mais non des moindres — vache à lait du réseau est le salon ou l'exposition. De nombreuses sociétés y sont victimes de vols ou d'escroqueries. Le Personal Computer Show de Londres est un exemple en or. Les professionnels et les journalistes reçoivent des invitations gratuites pour les deux premiers jours qui leur sont exclusivement réservés. Ce que les organisateurs semblaient ignorer, c'est qu'à l'heure d'ouverture, tous les pirates d'Europe étaient devant les portes de Earl's Court où se tenait le salon ! Grâce à leurs contacts privilégiés avec les éditeurs, magasins, presse, etc., ils étaient munis d'un billet d'entrée ! D'autres moins bien lotis, se présentèrent sans billet et se firent passer, sans problème, pour des journalistes ou des revendeurs ! Pour preuve, nous y avons retrouvé tous les branchés qui nous ont aidé à faire cet article ! Certains allaient jusqu'à mettre le nom de leur groupe sur leur badge !

Les retombées de leurs visites ne se font pas attendre. Quelques jours après le PCS, la branche française du réseau nous a montré des préversions ou des versions « def » de dizaines de jeux dont quelques-unes étaient dévoilées pour la première fois au show. *Pac Mania* sur Amiga, *Batt-*

ATARI ST BAG: 6 logiciels pour découvrir tout le génie du 520 ST.

DESSINEZ

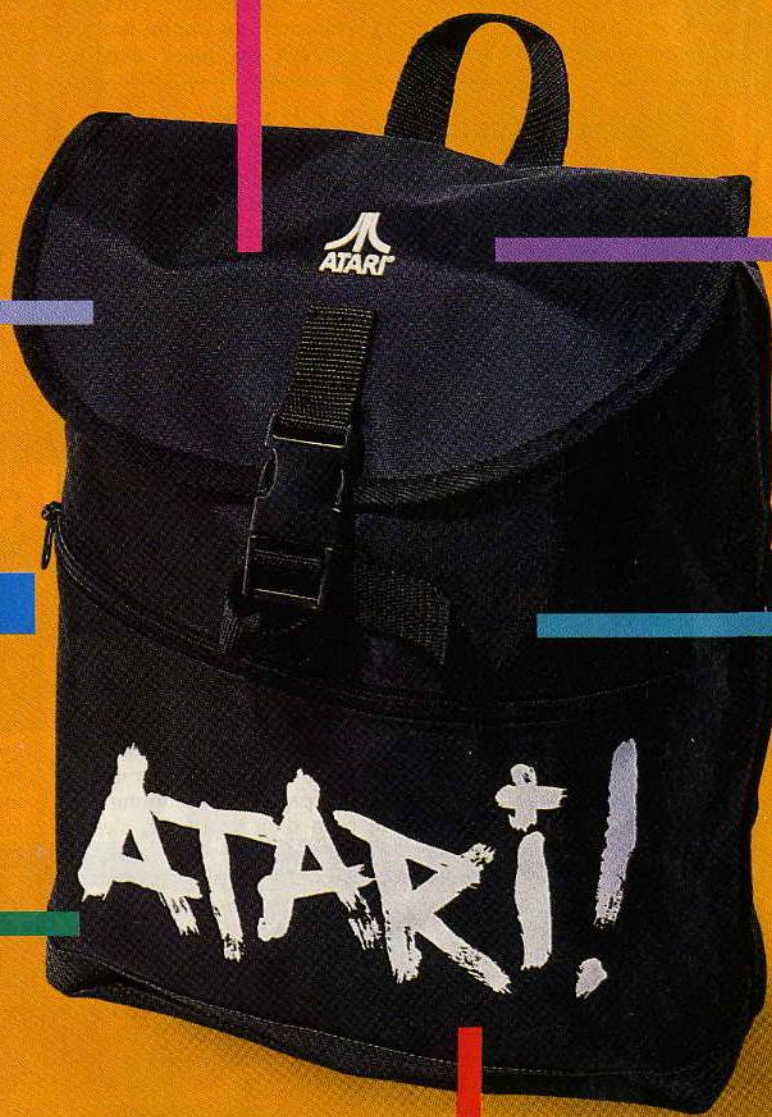
ZZ-rough

COMPOSEZ

Music construction set

JOUEZ

L'arche du capitaine Blood



PROGRAMMEZ

GFA basic

JOUEZ

Defender of the crown

890 F*

*Prix publics conseillés

APPRENEZ

Il était une fois

EQUATEUR

ATARI. LE FASCINANT POUVOIR DE LA CRÉATION.  ATARI®

le chess sur Amiga (version définitive), R-Type sur ST en sont les principaux exemples. Quelques coups de téléphone aux éditeurs concernés nous ont appris qu'ils ont, effectivement, été volés au PCS. Quant à Battlechess, il s'agissait d'une copie déplombée venant des USA. Plus récemment, à Paris, au Festival de la Micro, de jeunes pirates ont été surpris sur le stand de Ubi en pleine séance de piratage !

Les causes du piratage

Les innombrables conversations que nous avons eues avec les pirates nous ont permis de cerner au mieux ces fameuses causes qui n'ont rien à voir avec les clichés habituels. D'abord détruisons, une fois pour toutes, cette image du hacker responsable de tous les maux que cause le piratage. Il n'est qu'un élément du puzzle. Sans swaper, il n'atteindrait pas la dixième de ce qu'il déplombe dans un groupe. Sans source, le swaper n'est rien... On pourrait continuer à asséner des vérités somme toute stériles comme celle-ci sans jamais aboutir aux véritables causes. Question pertinente : pourquoi le swaper se donne-t-il tant de mal à mettre sur pied son réseau ? Cela prend énormément de temps et ça lui coûte cher (si, si !). La vénalité semble a priori être la réponse mais, en admettant qu'il vende ses copies, le profit qu'il en dégage ne justifie pas cette dépense d'énergie. En fait, en retraçant le parcours d'un pirate (du copieur au swaper), on retrouve à divers stades toutes les causes du piratage pour finalement aboutir à ce qui fait du swaper le champion de la diffusion. Tout en bas de l'échelle, nous avons le copieur qui, comme nous l'avons vu, est très sensible aux prix des softs. C'est la principale cause de son activité de pirate. Les échanges qu'il fait n'ont qu'un but : obtenir tous les softs que son porte-monnaie ne peut lui accorder. Un détail important : il utilise un bon nombre de ses logiciels. Ce qui n'est pas du tout le cas du petit pirate : l'acquisition des softs n'est plus un problème pour lui. L'échange de copies y pourvoit largement. Demandez-lui la raison pour laquelle il n'achète pas de logiciels. Au lieu du « c'est trop cher » auquel on s'attend, vous recevez un goguenard : « il faut être stupide pour en acheter ! » Exit la fameuse cause du prix des

softs ! On admet facilement la notion de passion du collectionneur de timbres, de pièces de monnaie, de voitures de collection ou de tableaux de maîtres. Le pirate qui empile ses disquettes de jeux sans jamais y jouer (ou presque) agit selon les mêmes motivations. Répétons-le clairement : la passion du collectionneur est une des causes du piratage ! C'est aussi simple que ça ! Chez le swaper, c'est différent. Il a connu et dépassé les motivations du copieur et du petit pirate. En

dans le réseau, tombent rapidement sur des contacts désintéressés sur le plan financier. La deuxième cause, sans être primordiale, exerce une certaine attirance : l'interdit. C'est la cause qu'il ne faut pas non plus négliger car elle est fortement liée à la troisième. Elle est tellement évidente que personne n'y pense : le goût du jeu ! Comment pouvons-nous oublier que la micro-ludique s'adresse à des joueurs ! Pour eux, l'interdiction qui frappe la copie d'originaux les place dans les

ponibles dans le commerce ! Les éditeurs ne se plaignent pas ouvertement de ce fait. Mais l'exemple du procès opposant La Commande Electronique à PC Mart traduit clairement l'état d'esprit qui règne dans la profession. Doit-on interdire la vente libre de tels produits ? Les partisans de la vente des copieurs ne considèrent pas cela comme une solution valable. Pour eux, c'est l'usage que le consommateur fait du produit qui importe. « Un couteau de cuisine, disent-ils, ne peut devenir une arme dangereuse qu'entre des mains peu recommandables. Doit-on pour autant en interdire la vente ? »

Les autres éléments favorisant le piratage sont liés à l'attitude que le monde de l'informatique a vis-à-vis de ce phénomène. Certains professionnels crient à la vengeance et au scandale quand leurs softs sont piratés ; quand ce sont ceux de la concurrence, il ne s'agit que d'actes regrettables ! Beaucoup s'en soucient peu. Ils tiennent déjà compte du manque à gagner qu'occasionne le piratage dans leur prix de vente. Bref, il n'y a pas de réelle solidarité entre les éditeurs, ni de réelle volonté de combattre le fléau. L'attitude que rencontre le journaliste le plus souvent est celle d'un fatalisme (ou laxisme) qui traduit bien l'impuissance des professionnels dans ce domaine. Certes, on peut expliquer cela par un cruel manque de moyens appropriés pour le combattre. L'éditeur est, tout de même, pris en faute car, dans certains cas, il s'embroche allégrement sur le sabre du pirate ! Et pour cause. La quasi-totalité des sociétés d'édition ne pratiquent pas la sortie simultanée d'un titre dans tous les pays ciblés. Or, ils savent pertinemment qu'un jeu qui sort exclusivement aux USA ou en Grande-Bretagne arrive dans le réseau pirate français (par exemple) dans les deux jours qui suivent et vice-versa ! Doit-on conclure que cela coûte moins cher aux éditeurs de diffuser un titre dans UN SEUL pays et laisser les pirates envahir de copies déplombées TOUS les autres ? C'est peu probable. Il y a beaucoup à faire dans le domaine de la protection. Certains facteurs devraient être capables de diminuer, voire d'enrayer (ne rêvons pas trop !) le piratage. Tous les pirates vous diront que les protections actuellement utilisées sont des épouvantails à moineaux ! La quasi-totalité des logiciels (sur ST

Le parcours d'un logiciel piraté

La vitesse à laquelle un logiciel est piraté et diffusé a de quoi donner la chair de poule à un éditeur ! En effet, le réseau pirate possède un des circuits de distribution les plus rapides de France ! Prenons l'exemple d'un soft qui sort en magasin un lundi. Un coup de fil de l'employé du magasin au swaper et la machine est lancée ! Le swaper se précipite au magasin et récupère la précieuse nouveauté. Dans l'après-midi, le hacker reçoit le soft et s'empresse de le déplomber. Le travail du responsable des « intro » terminé, le soft déprotégé revient au swaper le mardi soir au plus tard. Le mercredi suivant, des copies sont envoyées aux contacts étrangers. Plusieurs contacts nationaux sont également servis ce mercredi. A partir de là, un effet de boule de neige s'engage : les cinq premiers pirates servis, en servent à leur tour cinq ou dix autres qui à leur tour... Cet effet s'accroît le jeudi soir ou le vendredi lorsque la copie arrive dans les clubs. Là, des dizaines de pirates sont servis qui à leur tour... Le lundi suivant, pratiquement tout le réseau pirate français possède (ou est sur le point de posséder) une version piratée du soft tant convoité. D.B.

fait, les siennes sont encore plus évidentes. Dans toutes les strates de notre société (le sport, le travail, les études, les loisirs, etc.), la compétition existe. Chacun d'entre nous cherche à briller d'une façon ou d'une autre dans son domaine. Bref, être le/la meilleur(e). Il y a des battants ou des gagnants, et des perdants. En quoi serait-ce différent dans le monde des pirates ? Le swaper ne fait que réagir dans ce sens. Il veut être le meilleur et surtout, il veut que cela se sache ! Pour illustrer ce propos, citons le cas de la pénurie aiguë de softs déplombés qu'ont connus les possesseurs de ST aux mois de septembre et octobre derniers. Elle était due au blocus qu'avait placé le swaper N° 1 sur ST en France, simplement pour prouver que, sans lui, plus rien ne circule ! Les trois dernières causes sont communes à tous les pirates. Citons pour commencer, la vénalité qui est une réalité mais pas une pratique courante. Un pirate vendeur est mal vu et, hormis les pigeons, il perd systématiquement ses clients. Ces derniers, une fois

conditions d'un jeu, c'est-à-dire qu'il y a des règles et surtout, surtout un défi. Ils assimilent donc cet interdit à un défi. Obtenir un soft sans le payer, c'est comme aller au bout d'un jeu. Bref, c'est la gloire !

En définitive, le plus surprenant, c'est qu'il n'y a rien de mystérieux dans ces causes. Elles sont même tout à fait banales ! Désolé pour ceux qui espéraient découvrir des vérités plus spectaculaires. Le piratage n'a, effectivement, rien de spectaculaire. Il ne fait qu'exploiter les faiblesses d'une industrie encore très jeune.

Ce qui favorise et défavorise le piratage

Les éléments favorisant — directement ou indirectement — le piratage sont variés. Les copieurs et autres utilitaires nécessaires au déplombage sont à placer en première ligne. Hormis les quelques très rares hackers capables de se programmer leurs propres « instruments », la grande majorité utilise les produits couramment dis-

CINEMAWARE
P R E S E N T S



Photo d'Ecran sur Amiga

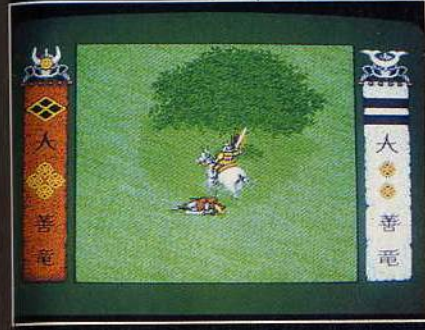
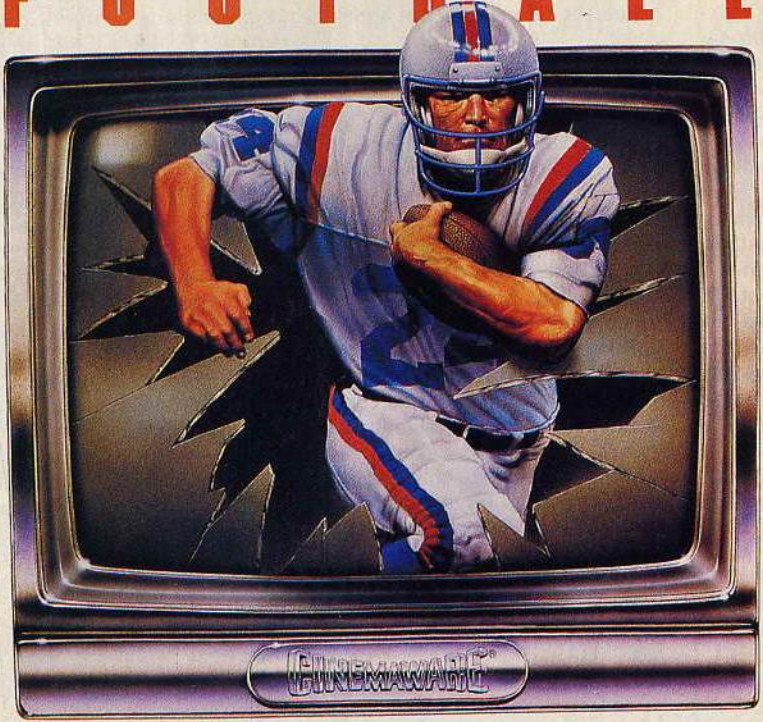


Photo d'Ecran sur Amiga



LORDS OF THE **Rising Sun**™

SPORTS
FOOTBALL



Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.



Photo d'Ecran sur Amiga



Photo d'Ecran sur Amiga



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL Cedex
Tél. (16-1) 48 98 99 00

et Amiga) se déplombent avec une incroyable facilité!

Une protection minable tombe au bout de dix minutes de déplombage; une coriace au bout d'une soixantaine d'heures (Albedo sur ST). La grande majorité des logiciels tombent au bout de trente ou quarante minutes. Les éditeurs connaissent les limites de leurs protections. « Nos protections ne posent pas de problèmes aux hackers, affirment-ils, mais elles dissuadent les petits copieurs ». Exact, mais c'est compter sans le swaper qui, répétons-le, est un champion de la diffusion (voir le parcours d'un soft). Malgré ces constats alarmants, la protection de logiciels reste un moyen efficace si elle est sérieusement abordée. Le champ de la protection sur ST reste pour l'instant *Dungeon Master* qui a résisté pendant au moins deux mois! Résultat: *Dungeon Master* tient le haut du pavé des ventes avec 17 600 (environ) unités vendues, rien qu'en France! Les dirigeants de FTL, société éditrice de ce superbe jeu, affirment que la protection des softs est une activité qui occupe à plein temps quelques-uns de leurs programmeurs. Est-ce le cas de tous leurs confrères?

Par ailleurs, l'idée qu'une baisse des prix des softs diminuerait le piratage n'a toujours pas fait son chemin. Les éditeurs et les distributeurs brandissent aussitôt leurs charges financières, dès qu'on parle de baisse de prix. On sait pourtant que l'éditeur pratique des tarifs oscillant entre 90 et 100 F (approximativement) pour des produits ST et Amiga. Le prix magasin, lui, atteint en moyenne 250 à 300 F. Entre ces deux chiffres, le distributeur et le revendeur font ce qu'ils veulent. Sans commentaire. Le dernier facteur dissuasif est la peur du gendarme! Ce gendarme se nomme l'APP (l'Association pour la Protection des Programmes) et ses actions se basent sur une loi, celle du 3 juillet 1985. Sachez que cette loi n'autorise pas, mais tolère, la copie d'un logiciel original dont on est le propriétaire. Toute personne en possession d'un logiciel copié sans original est passible d'une peine pouvant aller jusqu'à deux ans d'emprisonnement et une amende de 120 000 F!

Ajoutez à cela, la saisie de tout son matériel et la réparation du préjudice fait à l'éditeur, c'est-à-dire le prix du logiciel piraté multiplié par le nombre de copies pirates en

sa possession! Selon M. Duthil, le président de l'APP, la grande majorité des pirates ignorent l'existence de cette loi ou ignorent les dangers inhérents au piratage. Là, il marque un point: il n'y a jamais eu, à notre connaissance, de véritable campagne d'information contre le piratage. Pour l'instant, l'APP agit avec ses moyens (secrets) qu'elle trouve efficaces et suffisamment dissuasifs. Ses cibles sont les groupes organisés (surtout ceux qui vendent) dans le piratage de logiciels professionnels et ludi-

10 000 F pour contrefaçon. Elle importait d'Angleterre des logiciels pour *Amstrad CPC*. Comme les produits se vendaient bien, elle s'est dit qu'elle économiserait quelque peu en dupliquant les logiciels elle-même. C'est le fournisseur britannique qui, ayant constaté un brusque arrêt des ventes vers la France, a découvert le pot aux roses!

Il y a aussi ceux qui érigent le piratage au niveau d'une entreprise. En juillet 1987, une « bande » a été condamnée par le Tribunal

Piratage en RFA

En Allemagne de l'Ouest, le piratage se pratique sur CPC, Atari 800 XL, Atari ST, Amiga, PC et C 64. Ici, les formats les plus attaqués sont Amiga et C 64. Bien entendu, les éditeurs allemands sont les principales victimes des groupes de pirates dont l'organisation est similaire à celle des groupes français. Autrement dit, ils piratent les softs allemands qu'ils diffusent en RFA et à l'étranger. En retour, ils reçoivent de leurs homologues étrangers des logiciels piratés. Leurs méthodes pour obtenir des softs sont identiques à celles des Français: ils s'approvisionnent dans les magasins (ils achètent des originaux!) ou se font passer pour des revendeurs ce qui leur permet de passer des commandes aux distributeurs. La vente de logiciels pirates par le biais des petites annonces est une chose courante, une véritable petite industrie! Une nouveauté se vend facilement à 150 F! Un groupe pirate « professionnel » gagne environ 15 000 F par mois. Ce petit commerce met nos pirates teutons en infraction avec les lois sur les droits d'auteur et la libre concurrence. C.B.

ques. Quand on souligne le faible chiffre des arrestations, M. Duthil répond: « Les arrestations sont effectivement faibles mais ceux qui sont pris subissent des châtements exemplaires, donc très lourds ».

— La loi et l'ordre —

La loi du 3 juillet 1985, s'appuyant sur la notion de contrefaçon, protège les auteurs de logiciels contre la copie de leurs œuvres, un peu comme les musiciens et les écrivains. Cette loi a déjà été appliquée à plusieurs reprises contre des pirates. Bien qu'en principe tous soient visés, on constate que, pour l'instant, seuls ceux qui faisaient commerce de leur activité coupable ont été condamnés. C'est ainsi par exemple qu'en février 1987 un quidam qui vendait des copies de logiciels professionnels a été condamné par le Tribunal de grande instance d'Evry à 10 000 F d'amende. Il ne faut pas pour autant s'imaginer que les pirates sont tous des amateurs qui tirent profit de leurs connaissances techniques pour arrondir leurs fins de mois. Une société d'édition de logiciels a dû récemment payer une amende de

correctionnel de Paris à près d'un million de francs de dommages et intérêts et à douze mois de prison avec sursis. L'affaire était sérieuse. Non contents de copier les logiciels, ces gangsters de l'ère moderne avaient monté un réseau de distribution et de livraison. Ils assuraient même le service après-vente!

Les étudiants sont une catégorie à part. Ils ont en effet besoin de logiciels pour étudier et n'ont souvent pas les moyens de se les payer. Cela ne les empêche pas de tomber sous le coup de la loi. A Toulouse, où l'on est à la pointe du combat pour la gratuité des logiciels destinés à l'enseignement, deux étudiants et un de leurs professeurs ont été inculpés, ce qui a provoqué un certain émoi dans les milieux étudiants. Heureusement pour eux, l'amnistie consécutive à l'élection présidentielle les a mis à l'abri d'une éventuelle condamnation. Le problème étudiant reste toujours à régler. Mais on s'occupe d'eux. Le 2 avril 1988, un groupe de sénateurs a proposé un avenant à la loi de 1985, autorisant les enseignants à reproduire des logiciels « pour les

besoins de la formation de leurs étudiants à l'utilisation desdits logiciels ». Au cas où ce projet de loi serait adopté, les éditeurs seraient avertis au préalable et il va sans dire que toute utilisation de ces copies pour en tirer un profit serait interdite. Mais ce n'est qu'un projet. Il doit être encore discuté, au Sénat puis à l'Assemblée. Il n'est en outre pas certain qu'il soit voté. Il se heurte à l'opposition des éditeurs et entraîne certaines conséquences inattendues. Pour copier certains logiciels, il faut en effet les « déplomber », ce qui tombe sous le coup de la loi. On aurait donc une loi illégale!

A propos de déplombage, un procès oppose depuis deux ans des éditeurs entre eux. La Commande Electronique, distributeur de grands logiciels, tels *dBase* ou *Framework*, reproche à PC Mart de vendre des logiciels de copie. Or la loi autorise la « copie de sauvegarde ». Mais les logiciels de PC Mart font sauter les protections des programmes, ce qui n'est pas autorisé.

Dernière minute : PC Mart a été condamné par la cour d'appel à une grosse amende (plus de un million et demi de francs), ce qui, à première vue, clôt le débat en faveur des éditeurs contre les logiciels de copie. Mais un jugement se lit entre les lignes: la condamnation est basée sur le fait que la publicité de PC Mart cite NOMMÉMENT certains logiciels que ses programmes peuvent recopier, alors que ces logiciels sont interdits à la reproduction. Cela signifie qu'en principe la porte reste ouverte à la commercialisation de programmes de « copie de sauvegarde ». PC Mart a perdu un procès, mais la guerre n'est pas terminée.

— Les éditeurs — — face au piratage —

Comment réagissent les éditeurs de jeux face à ce que beaucoup appellent le « fléau » des microloisirs? Considéré comme un glouton rongeur de chiffre d'affaires et de bénéfices, le piratage n'est en fait que l'arbre qui cache la forêt. S'en prendre directement à ce phénomène ne sert pas à grand chose: on ne traite que les effets et non les causes. Le but ultime des défenseurs du monde libre face aux flibustiers de la micro est de s'en prendre directement au vecteur de la micro que sont les pirates. Les explications de Thierry Frézar de MBC concernant la lutte engagée pour limiter

NAZA. TV. HIFI. VIDÉO. MICRO

PUCES, SOURIS ET CELLULES GRISES,
CHEZ NAZA.

B.L./I.B.

36.14 CODE NAZA

NAZA
électronique

le phénomène de copie sont des plus intéressantes : « Pour éviter que nos produits soient facilement copiables, nous confions nos protections à d'anciens diplômés. » Et visiblement, ces derniers font plutôt du bon travail puisque MBC vend ses routines de protection ! Toutefois, ne nous leurrions pas : bien que non isolé, ce cas relève tout de même de l'exception car rarement aussi institutionnalisé que chez MBC. D'ailleurs, Hervé Caen de Titus est assez réservé face aux diplômés : « Ils ne sont pas dangereux en tant que tels mais rendent les programmes aisément copiables. Programmes qui tombent souvent dans les mains de diffuseurs, véritables ennemis des éditeurs. C'est contre eux que nous nous battons car ils ne respectent pas notre travail et vont souvent jusqu'à vendre nos programmes ! » Bref, le ton est donné : le véritable ennemi de l'éditeur, c'est le diffuseur. D'ailleurs, Christian Gagnère de CHIP le confirme : « Ce sont de véritables escrocs : ils gagnent de l'argent sur le dos des autres ! » Lutter contre le phénomène de copie n'est donc pas l'objectif prioritaire de tout éditeur. Ainsi, la société CHIP n'hésite pas à mettre des « dongles » (circuit électronique que l'on connecte à la machine et dont la présence est nécessaire au bon fonctionnement du programme auquel il est associé) pour lutter contre les « petits pirates ». Encore rare dans le domaine de la micro ludique, ce système a l'inconvénient d'augmenter le coût du programme. Ainsi, les dernières productions CHIP sont proposées à environ 300 F. Toutefois, pour Christian Gagnère, « le prix n'est pas un problème car un acheteur désirant se procurer un programme l'achètera si ce dernier n'est pas inabordable. » Et il ajoute : « Nos produits sont parmi les plus chers mais nous visons un public particulier qui leur reste fidèle. » C'est pour cette raison que Christian Gagnère ne pense pas qu'une baisse du prix moyen des logiciels diminuerait de beaucoup le phénomène de copie. En revanche, elle mettrait à mal les finances de nombreux éditeurs. Dans le même ordre d'idée, Christian Gagnère s'en prend trop souvent aux compilations, à son avis trop peu chères et proposant trop de programmes. En effet, nombreuses sont les compilations à moins de 200 F dont les jeux étaient à l'origine à environ 100 F chacun.

Situation qui a de quoi dégoûter plus d'un acheteur... Concernant le prix des programmes, Hervé Caen de Titus a d'ailleurs une attitude similaire. Cela dit, ce dernier est quelque part interpellé par le piratage en général. « Ça m'ennuie, ça limite les ventes sur certaines machines et ça fait réfléchir car sur certaines machines les ventes s'avèrent médiocres. Si les gens piratent sur ces machines cela montre que le niveau moyen des programmes n'est peut-être pas satisfaisant. Résultat : ils

mérite d'être médité... L'intérêt d'un fabricant de machines est de vendre le maximum d'ordinateurs. Pour cela, il doit être en mesure de prouver que sa machine engendre moult développements auxquels l'utilisateur peut avoir facilement accès. Cet argument logique se transforme cependant trop souvent dans la tête de l'éventuel acheteur par la formule suivante : « Chouette, un milliard de softs que je peux avoir par les copains ! » Formule ô combien désastreuse pour les édi-

Conclusion

Notre enquête s'est portée sur le ST et l'Amiga où le piratage est le plus féroce. Sur les autres machines, le problème existe et ressemble, dans les grandes lignes, à l'univers que nous décrivons dans cet article. Cette prise de pouls du piratage nous permet de constater plusieurs faits intéressants. Le plus frappant concerne la progression fulgurante du piratage organisé. Il se développe parce que rien ne s'y oppose, les professionnels sous-estimant visiblement le phénomène. On dénote également la parfaite liaison entre les pirates « professionnels » (les groupes) et les « amateurs ». On peut donc sérieusement parler de réseau de distribution parallèle ! Combattre le piratage par des moyens répressifs semble a priori inefficace : l'arrestation du groupe numéro un sur machine ne coupera pas court définitivement ; d'autres se croyant plus malins, prendront le relais. Du moins, c'est ce que pensent les pirates eux-mêmes ! Citons pour finir les bonnes relations (étonnant !) qu'entretiennent les pirates avec les professionnels. Ils constituent les sources d'approvisionnements des pirates. Or, répétons-le, ces derniers sont impuissants sans sources ! De leur côté, les pirates vous diront qu'ils favorisent, d'une certaine manière, les ventes d'ordinateurs. Ceci n'est vrai qu'à moyen terme. La possibilité pour un consommateur de se constituer « gratuitement » une logithèque est une bonne motivation d'achat. Lorsque le parc d'un ordinateur donné prend de l'importance, les éditeurs suivent. Ce passage de témoin est une étape importante : lorsqu'un ordinateur est doté d'un large éventail de logiciels, cela devient également un puissant argument de vente ! Par la suite, si trop de possesseurs de ST, par exemple, perséverent dans le piratage, c'est la mort de la machine à long terme ! Les possesseurs de Apple II en ont fait l'amère expérience. Eh oui ! Si les éditeurs ne font pas de chiffre d'affaires intéressant sur une machine, ils ne développent plus rien pour elle. Le même raisonnement est valable pour les revendeurs et distributeurs. Les dindons de la farce dans l'histoire sont les fans de micro eux-mêmes ! Dany Boolauck, avec la collaboration de Carsten Borgmeier, Mathieu Brisou, Jean-Loup Renault.

Ils nous ont parlé !

Un ex-pirate et le swaper n° 1 sur ST, en France, nous font quelques confidences. Tous deux ont tenu à garder l'anonymat mais ont parlé sans retenue. On retrouve dans leurs propos les grandes lignes de notre enquête. L'ex-pirate a commencé en 84 sur Atari 800. A l'époque, la totalité des softs étaient importés des USA à des prix hallucinants (de l'ordre de 450 F). Notre ex-pirate n'avait plus qu'une alternative : le piratage. A l'aide de magazines étrangers, il commanda du matériel de duplication (soft et hard) et entreprit de pirater tout ce qui lui tombait sous la main. Certains de ses copains n'hésitaient pas à aller aux USA pour faire le plein de nouveautés. Que faisait-il de ses copies pirates ? Il les vendait 50 F l'unité, à un magasin parisien qui les revendait 150 F l'unité à ses clients. La carrière de notre ex-pirate n'a duré que sept mois, il est maintenant... éditeur de jeux !

Le swaper n° 1 (il se présente en tant que tel) sur ST, en France, appartient au groupe des Blade Runners. Notre rencontre a été organisée chez un de ses copains. Notre jeune (20 ans environ) interlocuteur est un peu méfiant au départ et lance des petits regards inquiets sur notre carnet de notes. Mais il se détend bien vite et on entre dans le vif du sujet. Il a fait ses premiers pas dans la micro sur CPC et C 64 avant d'arriver sur ST et Amiga. Programmeur, il déplombe une bonne partie des originaux qu'il reçoit. Pour lui, le piratage est un hobby. Son objectif : rester le meilleur swaper sur ST pour acquérir une certaine notoriété dans le milieu. Oui, bien sûr, il joue avec trois ou quatre jeux mais le reste (quarante disquettes seulement !) c'est pour le swapping ! Six mois lui ont suffi pour mettre sur pied son groupe (15 personnes). Ses contacts, il les a établis à l'aide des P.A., du téléphone et du minitel. Pour les contacts à l'étranger (Suisse, Allemagne, Grande-Bretagne, Hollande, Canada, USA, Australie, Belgique), les adresses sur les copies pirates ont facilité les choses !

D.B.

n'achètent pas les programmes mais les copient. Les éditeurs ne gagnent donc pas suffisamment d'argent sur ces ordinateurs et sont amenés à cesser leurs développements : le piratage peut tuer une machine, le piratage tue une machine. » En l'espèce, il s'agit de l'Atari ST... D'ailleurs, il est intéressant de demander aux éditeurs ce qu'ils pensent de l'attitude des fabricants d'ordinateurs vis-à-vis du piratage. Les éditeurs sont d'accord sur le fait que ces derniers pourraient limiter ce phénomène dès la conception de la machine. Cela

teurs... Elle montre bien que le piratage est principalement dû à un manque de prise de conscience de l'ensemble des acheteurs mais aussi des fabricants qui, d'après les éditeurs, devraient lutter plus activement contre un tel état de fait. La meilleure solution contre le piratage ne serait-elle donc pas que tous — pirates, éditeurs, fabricants, journalistes, revendeurs et autres — se rencontrent afin de mettre, une bonne fois pour toutes, les choses au point en jouant cartes sur table ? A l'évidence tout le monde y gagnerait !



SUCCES D'ARCADE SPECTULAIRE



LE DEFIS DE

TAITO

COIN-OP

REVENDEURS!
Bénéficiez de conditions exceptionnelles pour la fin de l'année: Commandez directement chez l'éditeur:
SFM-Tel: 92.94.36.00 BP 114 06561
Valbonne Sophia Antipolis



© TAITO CORP. 1986.
ARKANOID - LA REVANCHE DE DOH
Des années et des années ont passé... mais, malgré la complète destruction apparente survenue dans le jeu ARKANOID original, Doh, le héros de contrôle de la dimension est revenue à la vie et occupe l'énorme vaisseau spatial ZARG, elle est entrée dans notre univers. MIXTEC, un combattant de l'espace du type d'ARKANOID, parcourt des données informatiques depuis longtemps oubliées afin de trouver une réponse à la menace. Le "vais 2" est lancé et il file droit sur la menaçante présence ennemie, prêt à prendre sa revanche: la "Revanche de Doh".



© TAITO CORP. 1987
SLAP FIGHT
Vous êtes le pilote du Slapfighter et il vous faut détruire les formations entières de l'ennemi dont vous affrontez les vagues d'attaques successives sur l'hostile planète d'Orac. Pour vous aider à relever ce défi, augmentez de façon substantielle votre puissance de tir et votre vitesse en collectant les icônes. Une graphique superbe et un rythme époustouflant rendent ce jeu irrésistible.



© TAITO CORP. 1988
TARGET RENEGADE
En livrant combat, frayez-vous un chemin à travers la place, les allées sombres, le parking et affrontez les infâmes gangs de skinheads, les "beasty boys" et le videurs. Et ceci n'est que l'extrémité de l'iceberg d'une quête terrifiante vous conduisant à l'affrontement avec "Mr. Big".



© TAITO CORP. 1987
ARKANOID
Ce jeu se situe dans un ère et à une époque inconnue. Après que le vaisseau principal "Arkanoid" ait été détruit, un émissaire spatial, le "vais", réussit à décoller en catastrophe, mais il se retrouva prisonnier du vide. Vous êtes aux commandes du Vais, il vous faut pénétrer dans 32 niveaux et ensuite affronter le "Changeur de Dimension". Vous devez le détruire afin de pouvoir inverser le temps et ressusciter l'"Arkanoid". Ce jeu se caractérise par énormément d'action et un rythme époustouflant, il captivera et enchantera le joueur.



© TAITO CORP. 1987.
FLYING SHARK, TOUT FRAIS SORTI DES ARCADES DE JEUX.
Flying shark est une des meilleures conversions de ces jeux de combat, succès classiques de hit parade de Taito. Mettez au point une stratégie qui vous permette d'affronter des formations entières d'avions ennemis et de tanks, mitrillez les emplacements et une multitude d'embarcations sur mer tandis que grâce à vos bombes, aux explosions et à votre ardeur au combat, vous gagnez une place au palmarès des jeux d'arcade.

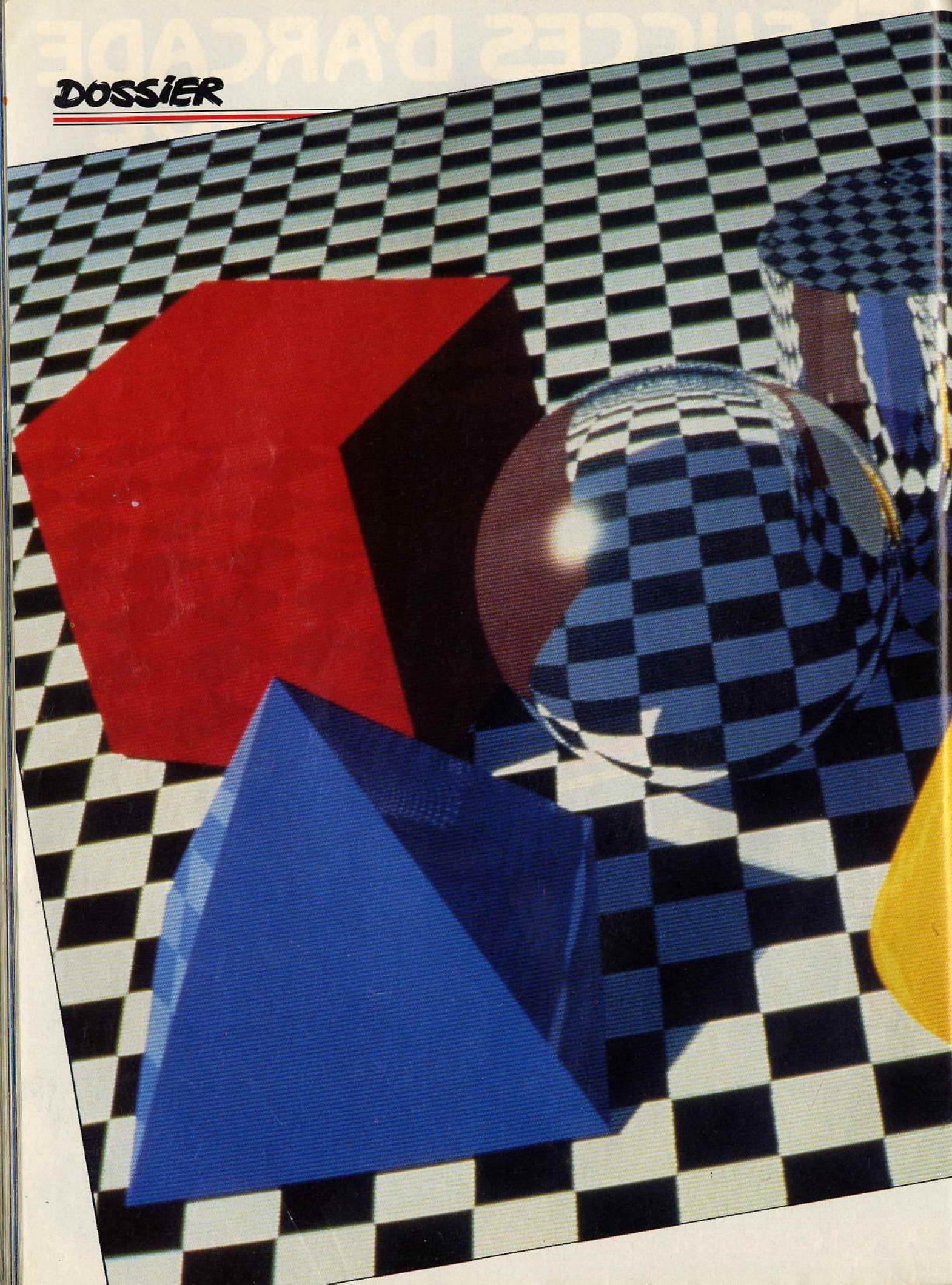


AMSTRAD



© TAITO CORP.
BUBBLE BOBBLE, LE NUMERO UN DES JEUX D'ARCADE VIENT D'ARRIVER!
Faites connaissance avec BUB et BOB, deux des bêtes les plus affairées qu'il vous sera jamais donné de voir, tandis qu'ils doivent se frayer en combattant un chemin à travers les 100 niveaux de chaos organisé à la recherche de leurs petites amies (ahhh!). Ramassez au passage bonus et armes secrètes tout en essayant de vous débarrasser de vos ennemis, mais attention, ne vous attardez pas trop ou vous vous retrouverez face à face avec Baron von Blubba auquel il est impossible d'échapper!

DOSSIER

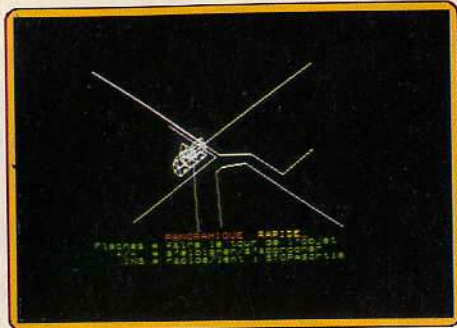




3D de Z...X à A...miga

L'image ci-contre est créée par le Système Graphique Renaissance de Logitec. Elle exige un processeur spécialisé. Le rêve de tous les micros est d'approcher de cette qualité. La 3D sur micro n'a pas dit son dernier mot!

Avant d'examiner les programmes disponibles, il est utile d'aborder trois idées simples relatives à la « trois dimensions ». La première : c'est un nouveau mode de création de l'image. La deuxième : le principe est simple, le luxe est gourmand. La troisième : le monde de la « trois dimensions » est vaste, plusieurs types de programmes visent des publics différents. Première idée. La création en trois dimensions (3D) n'est pas une annexe du graphisme, car la logique de travail est différente. On traite des objets virtuels calculés ▶



CAO sur T07, beaucoup de travail par pixel !

dans un espace cartésien (c'est-à-dire avec des coordonnées en x, y et z, hauteur, largeur et profondeur). En effet, l'ordinateur crée des objets virtuels, dotés de formes, d'une dimension, d'un volume. La machine calcule l'écran qui les représente selon le point de vue que vous avez choisi. De tels objets se déplacent facilement car ils ne se confondent pas avec l'image que vous avez d'eux. Cela rompt les rapports les mieux établis entre la forme et l'image. Les programmes de graphisme en 2D font des images définies. L'œuvre, c'est ce qu'on voit. Dans le cas de la 3D, la comparaison effectuée avec la sculpture. On ne crée pas une image, mais un objet. Et celui-ci peut être représenté par une infinité d'images. On parle d'objets virtuels d'autant plus facilement qu'on transforme le fichier qui le contient en un fichier de commande pour une machine-outil. La machine, elle, sculpte un objet réel. Pierre Lévy dans « La machine univers », publié l'an dernier aux Editions La Découverte, y voit l'aboutissement d'une évolution sur plusieurs siècles de la culture occidentale.

Deuxième idée. Il suffit d'un petit espace et d'un programme simple pour débiter en « filaire. » La force des ordinateurs, c'est le calcul : une représentation filaire (les sommets sont reliés par leurs arêtes représentées sous forme de fils) fonctionne très bien sur des petites machines.

Les conséquences sur les programmes sont importantes : un fichier d'un objet 3D est remarquablement limité, il contient peu de données, mais exige beaucoup de calculs pour afficher une image à l'écran. Pour créer un cube, il suffit de décider de l'emplacement des huit sommets, et lesquels sont reliés entre eux.

Pour le représenter à l'écran, c'est le programme qui calcule les arêtes, qui remplit les surfaces, les colore à l'aide des indications concernant l'éclairage et qui affiche l'aspect du cube résultant du point de vue de l'observateur.

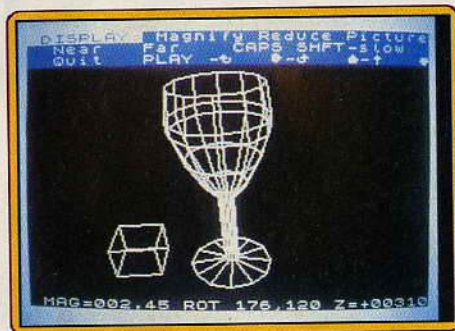
Pour 3D, il en faut 4

Ces calculs demandent une puissance et une vitesse importantes par rapport au nombre des données. En effet en « bit map », en mode de dessin normal, si vous passez une brosse bleue sur une zone de l'écran, la machine affiche bêtement la trace en bleu. En 3D, elle se demande si le pixel n'est pas situé sur la ligne entre

deux sommets, ou sur une surface qui interfère avec le regard de l'observateur. A chaque pixel, son calcul, plus ou moins complexe. Chaque luxe, chaque effet supplémentaire consomme beaucoup de capacités. Le premier luxe consiste à éliminer les faces cachées, le second à colorier les surfaces. Ensuite, il est possible de définir les sources et l'intensité de l'éclairage, de créer des ombres. Songeons aux reflets comme un rêve peu accessible. Quant à l'animation, elle fait exploser les machines les plus puissantes.

Troisième idée. En fait, les programmeurs se spécialisent, pour réussir au mieux dans un domaine. Le mode filaire, couleur ou monochrome, permet de gagner en précision, dans un vaste univers : pour les architectes, les ingénieurs, les commandes de robots. On parle alors de Conception Assistée par Ordinateur (CAO).

Le calcul des surfaces et des surfaces cachées fait gagner en clarté. Les architectes peuvent vouloir se balader dans leurs immeubles avant construction. Bien sûr, les micros s'essoufflent. Il faut en tout cas des méthodes rapides de recalcul selon un point de vue mouvant. Le programme doit



VU 3D sur Spectrum : apprentissage ardu !

intégrer les règles de la perspective et être doté d'objectifs fictifs : il voit comme dans un grand angle ou comme dans un télé-objectif...

Les surfaces courbes ne rendent bien qu'après un « lissage ». Les dessinateurs d'objets et de bijoux sont intéressés à l'aspect général d'un travail plus qu'à ses dimensions au micron près. Mais les graphistes et publicitaires aiment les images qui fascinent : travailler sur micro plutôt que sur de coûteuses palettes peut les intéresser si la gamme des couleurs est vaste, si les ombres et reflets rivalisent avec les textures et les transparences pour créer une atmosphère.

Ici, nous quittons partiellement le domaine de la 3D car le but du travail n'est plus de créer un objet virtuel, mais d'obtenir une belle image. Il n'empêche que cette technique oblige à créer un univers en 3D pour obtenir une image en 2D. La 3D reprend tous ses droits lorsque l'on entend animer ces images féeriques, puisque le programme, en principe, fait bouger les objets virtuels pour animer l'image. Ici, y compris sur gros systèmes, nous sommes très loin du temps réel.

Nous devons à ce stade faire un sort à la fausse 3D : il ne s'agit que d'un plaquage d'images sur des formes. *Photon Paint*, *Deluxe Paint II*, *Artist*, *Art Director* permettent de déformer une image comme si elle recouvrait un cube, un cylindre, un cône, une sphère. Les effets de perspectives, bien utilisés, donnent l'impression de la 3D. Le résultat graphique sera plus facilement meilleur avec un logiciel de dessin évolué qu'avec un programme de 3D. En effet, travailler sur des images créées en 3D et récupérées par un logiciel graphique puissant est plus satisfaisant pour l'esprit, mais comme les logiciels 3D ne sont pas assez puissants pour gérer des dessins complexes sur des reliefs tourmentés, il s'agit dans tous les cas de tricher intelligemment avec les spectateurs...

La fausse 3D n'est que la déformation sophistiquée de brosses. Ne mélangeons pas les serviettes-3D volumes et les torchons-brosses !

Même les 16/32 bits s'essoufflent

Les ST et les Amiga sont les seuls à offrir la rigueur et la couleur, texture et raytracing. Les ST gardent (provisoirement ?) un avantage dû au plus grand nombre de programmes ou à leur plus grande facilité d'utilisation. Dans ce domaine, les logiciels de 3D sont trop puissants pour les machines alors que les jeux graphiques sont importants pour les disquettes, obligés de se répartir entre deux ou trois, quatre, jusqu'à neuf disquettes (dans le cas de *King Quest IV* sur PC). Une image prend une place en rapport avec le nombre de pixels et avec le nombre de couleurs affichables. Les images sophistiquées n'en prennent pas plus que les simples (mais se compactent moins facilement). Un objet 3D prend d'autant plus de place en mémoire qu'il est complexe. Le fichier qui contient ses coordonnées est très réduit. La taille de l'univers, c'est-à-dire le nombre de fois que l'on peut situer le petit détail dans la plus grande dimension, mange de la place car un même objet aura des coordonnées plus longues. Par exemple, le point 1, 1, 1, sera noté 001,001,001, dans un univers de taille 999, mais 000 000 001, 000 000 001, 000 000 001 dans un univers de taille 999 999 999. On pourra ainsi figurer des détails de 1 micron, un millième de mm, dans un univers de 999 mètres de côté et dessiner des objets relativement complexes sans remplir les disquettes...

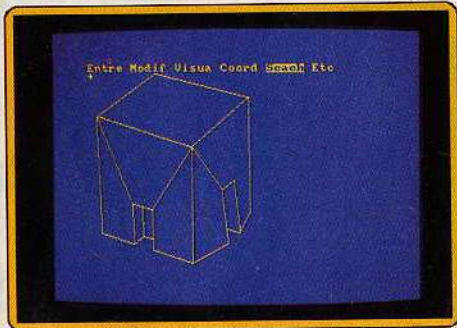
Ces sont les calculs qui saturent les machines. En effet, un logiciel comportant des fonctions de faces cachées, de projecteurs, sans parler du raytracing devra effectuer des calculs pour chaque pixel de l'écran, chaque calcul dépendant de calculs antérieurs. Les faces cachées sont des points entre lesquels viennent s'interposer d'autres points et les yeux de l'observateur. La lumière des projecteurs dans *Cyber Studio* (sur ST) semble calculée en vertu d'algorithmes simples. Mais le tracé de rayon cal-

cule les rebonds. C'est pourquoi *Sculpt 3D* peut faire travailler un *Amiga* plusieurs jours de suite sur une seule image. C'est la raison pour laquelle *GFA Raytrace* n'accepte que des formes simples : la facilité de création d'objet de *Cyber Studio* ne se couplera pas avec les potentialités de *GFA Raytrace* sur un micro. Et *Sculpt 3D*, pour fonctionner rapidement exige des cartes accélératrices et une mémoire vive supplémentaire qui placent l'*Amiga* ainsi gonflé au prix des plus puissants des micros professionnels.

3D sur huit bits

Limitez vos ambitions sur les machines huit bits !

Sur **Thomson**, la **CAO** de Loriciels a essentiellement le mérite d'exister. C'est le niveau zéro, le meilleur d'un certain point de vue : celui de l'apprentissage. Vous rentrez tous les points, un à un, au clavier (coordonnées selon les axes x, y, z), puis vous demandez à la machine de relier ceux qui vous intéressent. Le maniement du curseur vous facilite la tâche à la condition expresse que vous ayez un remarquable sens de l'espace. Sinon : crayon, gomme



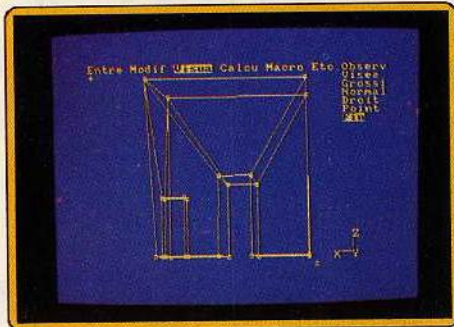
Dessin 3D sur CPC : univers de petite taille.

et papier millimétré. Plusieurs cellules constituent autant d'ateliers pour créer les éléments de votre œuvre, assemblés une fois mis au point. Certaines fonctions de duplication et de symétrie vous éviteront de rentrer effectivement tous les points de l'objet. Une fonction zoom et la détermination du point de vue de l'observateur complètent le programme.

Il exige suffisamment d'attention pour qu'on puisse affirmer : qui sait obtenir des résultats décents avec **CAO** possède de bons rudiments concernant la conception 3D. On ne saurait en dire autant de tous les softs d'initiation.

Sur **Spectrum** : **VU 3D**.

En dépit de son âge (1982), ce programme demeure le meilleur de sa catégorie sur *Spectrum*. La création n'est pas une partie de plaisir. Vous dessinez la forme de votre objet sur le premier plan. Vous ne disposez que de lignes pour le faire. Ensuite, il faut dessiner ou reproduire les autres formes qui constituent l'objet dans les différents plans. Cela demande une certaine habitude et un travail préparatoire de composition. On peut à ce stade agrandir ou réduire l'image facilement. Une fois l'objet créé,



Dessin 3D : points de vue et fonctions variés.

visualisez-le, en trois modes (lignes, effacement des faces cachées, solide), rapprochez-le ou éloignez-le, introduisez des ombres et de la couleur, et observez-le sous ses différents angles. Un bon programme pour cette machine mais d'apprentissage assez ardu.

Sur **Amstrad CPC** : **CAO** de Loriciels. Le programme était inévitable sur *Thomson* faute de concurrence. Sur *CPC*, il ne fait pas le poids : *Dessin 3D* est plus facile à utiliser, *Studio 3D* est un instrument mieux conçu pour les programmeurs, *Vectoria 3D* est incommensurablement plus puissant.

Et pourtant **CAO** représente simultanément trois axes de projection de votre volume, chacune des huit cellules de travail accepte jusqu'à huit cents vecteurs (à condition que le nombre total de vecteurs ne dépasse pas 3 200).

Le travail est ardu : pas de menus, mais le manuel assez complet y supplée partiellement. Les résultats : la représentation filaire sans élimination des faces cachées, ni représentation des surfaces limite l'intérêt graphique (je n'ose écrire esthétique) de votre travail.

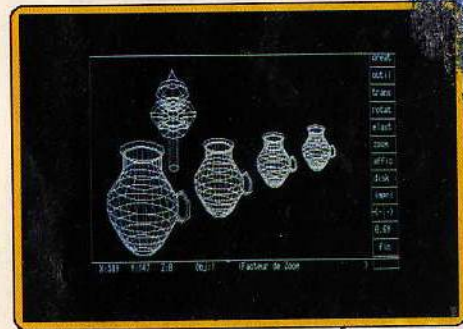
Dessin 3D est plus riche en fonctions et de ce fait gère un univers plus petit : trois cents points, six cents vecteurs et cent cinquante surfaces. C'est peu mais le *CPC* calcule les surfaces, élimine les faces cachées, colorie (en intensités différentes de la couleur choisie), crée des cercles : il s'agit plutôt de polygones puisqu'avec trois cents points seulement, la représentation d'un tore est quasiment impossible. *Dessin 3D* déplace les objets, les copie, les allonge, crée leur symétrique, les grossit. Le programme n'accepte pas de formes trop allongées : les surfaces sont obligatoirement convexes et limitées par points.

Un peu ardu à manier pendant la première heure, le logiciel se révèle assez ergonomique, à condition d'attendre patiemment que chaque commande fasse son effet. Faute de quoi, vous vous retrouvez à faire n'importe quoi dans l'arborescence assez complexe des menus. Vous pouvez toujours vérifier de visu les fichiers de données, et les modifier avec un vulgaire traitement de texte : le fichier d'un objet est une suite de caractères ASCII (des chiffres et des lettres correspondant aux touches du clavier). *Dessin 3D*, agréable et formateur, convient parfaitement pour une initiation à la CAO.

3D Studio est un instrument élaboré par les programmeurs de Cobra Soft pour leur propre travail. Le logiciel privilégie la précision et l'exploitation des résultats au cours de programmes. Il est en revanche impossible de visualiser un objet avant de l'avoir terminé et de charger le fichier sauvegardé.

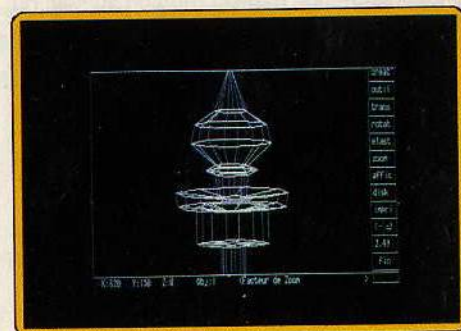
A ce moment, on peut déformer l'objet, le déplacer, modifier le point de vue de l'observateur, choisir entre la perspective cavalière et la perspective conique, éliminer les faces cachées ou les représenter en pointillés. La notice explique non seulement le comment, mais aussi le pourquoi des opérations. *3D Studio* fait partie d'une gamme d'instruments de création de jeux avec *Music Studio* et *Graphic Studio*.

Vectoria 3D est le plus spectaculaire, puisqu'il réalise sur *CPC* une adaptation fidèle du programme qui tourne sur *PC*. Certes l'univers a été substantiellement réduit : les grincheux n'ont qu'à s'acheter un *PC*. Le programme est plus lent que sur *PC*, mais paradoxalement c'est la version *CPC* que nous qualifierons de rapide et celle du *PC* de lente. Car il faut comparer avec les autres programmes sur *CPC*.

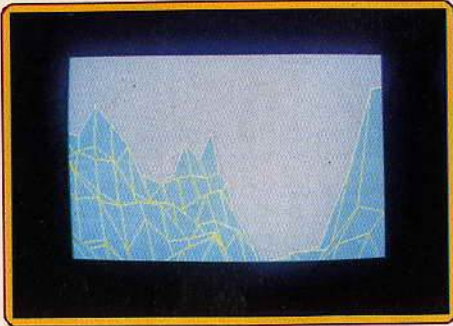


Vectoria 3D (PC) est adapté sur CPC.

Explorateur III tranche avec tous les autres programmes. Sa meilleure définition est « utilitaire de création de reliefs fractals ». Pour la petite histoire, ce programme, mis au point par Ere Informatique, a fourni l'idée de base pour les graphismes des canyons de *l'Arche du Capitaine Blood*. Son objectif est de produire de spectaculaires paysages fractals. *Explorateur III* fonctionne en deux temps : vous devez d'abord choisir les paramètres du relief lui-même. Plusieurs méthodes permettent, adaptées à votre niveau de familiarité avec les sur-



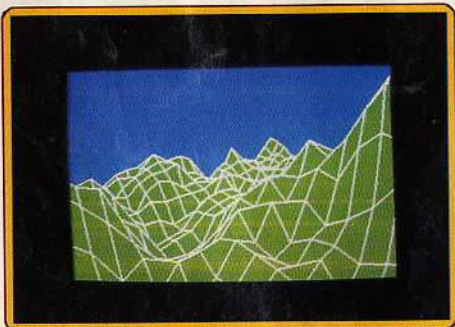
Zoom sur un objet rotatoire (Vectoria 3D).



Explorateur III sur CPC : mauvais paramètre !

faces fractales, de créer un monde. Utilisez un ou plusieurs reliefs, définissez un niveau de la mer, choisissez les paramètres d'éventuelles courbes de niveau. Dans un deuxième temps, vous prenez une « photographie » de cet espace : définissez le point d'observation, puis la focale, c'est-à-dire l'angle de la prise de vue. La grande différence avec les autres programmes de création 3D tient à ce que les résultats sont plus ici, le fait du hasard et un peu moins de votre travail.

Commodore 64 : l'absence !



Mes montagnes font plus naturelles (Exp. III).

L'univers Atari

Le point fort c'est **Cyber Studio**, nom des versions récentes du programme **CAD 3D**. Inutile de redécrire ce Tilt d'or : ce programme est pour l'instant le plus puissant et le plus agréable d'utilisation des programmes de 3D sur micro. Inséré dans la gamme *Cyber*, il communique tant avec l'espace graphique du *ST* qu'avec le module d'animation *Cyber Control*.

STAD, *ST Aided Design*, est un instrument pratique et rapide en haute résolution. Son originalité réside dans la réunion au sein du même programme d'un module de dessin 2D et de création en 3D.

Le module de dessin 2D permet de dessiner sous la haute résolution, avec des effets et des fonctions originales et souvent amusantes comme l'effet « Rambo » qui déforme et détruit de petits objets. En haut de la colonne du menu, deux cases permettent de passer au module 3D, l'une sans bagages, l'autre en emmenant le résultat de votre travail en 2D.

Pour créer un objet, un choix délicat s'impose : le mode rotatoire ou le mode fil à fil. Selon le mode « rotatoire », vous des-

siniez un demi-profil. Puis vous définissez un angle de rotation total, ainsi que le nombre de coins des objets en rotation. Selon le mode « fil à fil », vous créez un profil dont les points d'inflexion sont soulignés par des carrés noirs.

Puis, vous dupliquez le profil, ou en créez d'autres. Le vrai travail commence au moment de réaliser les arêtes : il faut valider les points entre lesquels les tracer. Le travail n'a pas la simplicité des sessions de travail de *Cyber Studio*.

Une fois satisfait des objets, décidez du

des enrichissements en couleur. Encore que le programme propose un module d'importation d'images au format *Degas* ou *Néochrome* et de sauvegarde sous le format *Degas*.

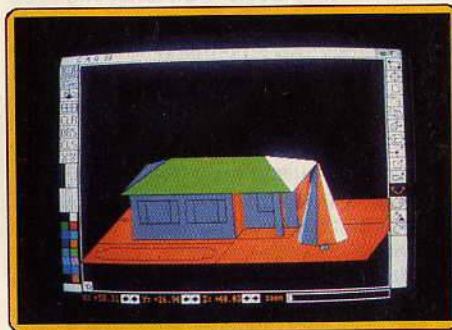
GFA Ray Trace, est une nouveauté testée dans la rubrique création de ce même numéro.

Amiga, la classe !

La machine laisse entrevoir plus qu'elle n'est capable. En effet, l'*Amiga* est plus que le *ST* capable de suggérer la puissance



CAO 3D Amiga : couleurs + faces cachées + perspective, la caméra rentre par la fenêtre.



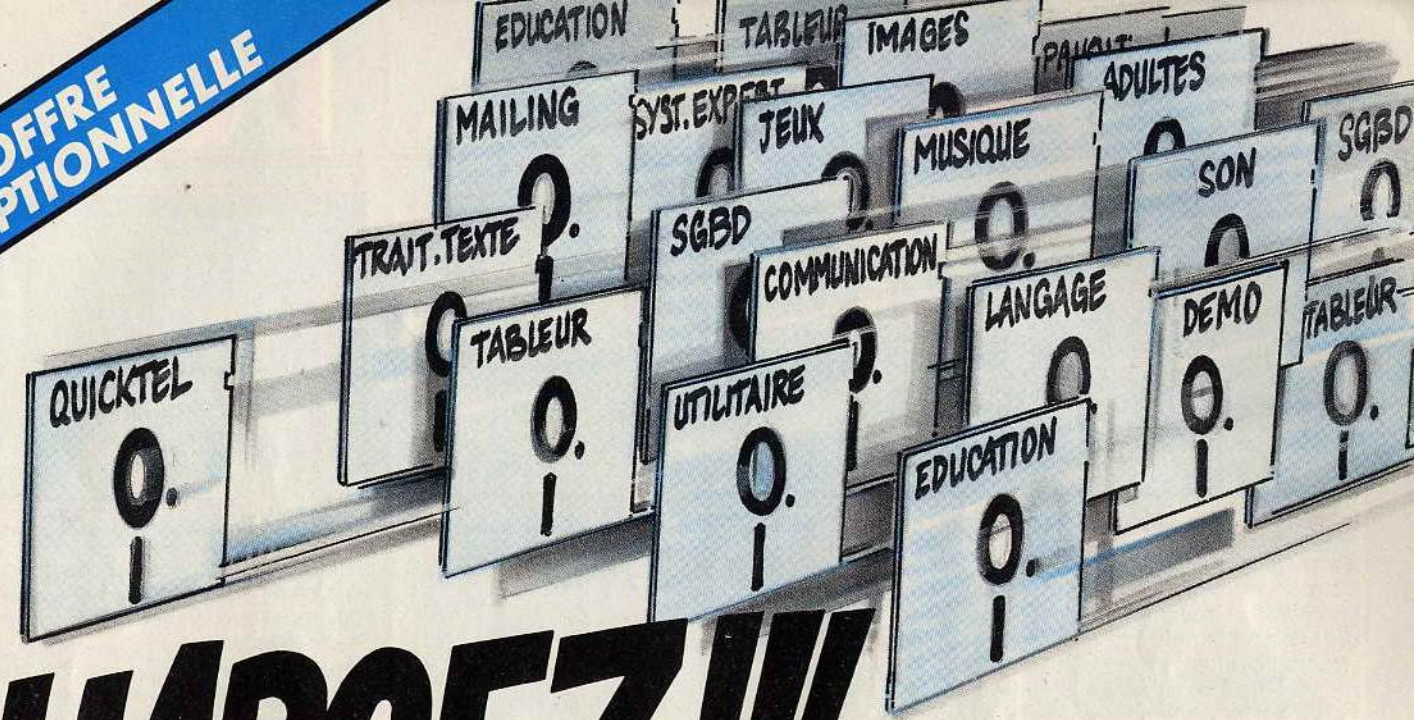
La maison en construction avec CAO 3D.

point de vue, du type de perspective et, éventuellement, retravaillez-les dans le module 3D. On peut ajouter d'autres objets (jusqu'à cent) dans le même espace. Les va-et-vient entre les deux modules forment un point fort du programme. Autre point fort : *STAD* bénéficie d'une documentation précise qui favorise l'insertion d'images ou d'animation dans des programmes et dans des fichiers. La dernière version communique avec *Signum II* : vous pouvez insérer les images de l'un dans la mise en page de l'autre. Bref *STAD* est de la 3D orientée PAO. Ses images filaires se prêtent mal à

d'une palette graphique professionnelle. Puissance dont il ne dispose pas, malgré un remarquable rapport qualité/prix, à moins de gonfler démesurément la machine (extensions mémoires, disque dur, carte accélératrice), et de faire grimper son prix de revient au niveau de celui d'un *Mac II*.

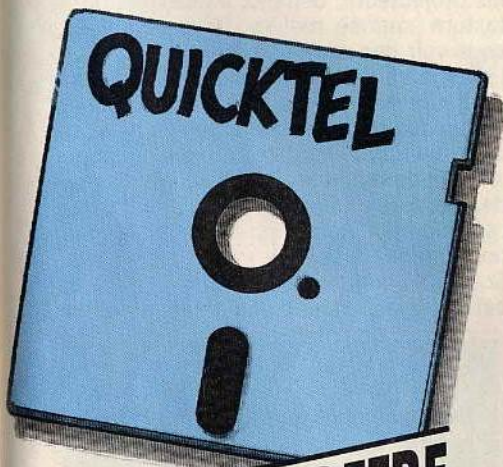
CAO 3D sur *Amiga* est plus spécialement destiné aux architectes et aux dessinateurs, et peut intéresser les passionnés de dessin et d'animation 3D. Il est prévu en théorie pour tourner sur un *Amiga 500* sans extension mémoire. Mais les faits viennent infirmer ce qu'affirme la notice. En effet, avec 512K, certaines fonctions sont inaccessibles (dessin en seize couleurs, élimination des faces cachées de formes complexes). Il lui arrive même de se bloquer tout simplement par manque de mémoire. Une extension est donc quasi indispensable. Si vous pensez faire de l'animation, il est préférable de posséder un second lecteur pour éviter une série de manipulations fastidieuses. Pour commencer, il faut définir le nombre de couleurs de travail (de deux à seize). La page principale regroupe quatre fenêtres (vue de face, de côté, du dessus et perspective), chacune d'elles pouvant être

OFFRE EXCEPTIONNELLE



CHARGEZ!!!

AVEC QUICKTEL PLUS DE 2 000 LOGICIELS 24 H SUR 24 !



SM1 VOUS OFFRE CE LOGICIEL GRATUITEMENT

UN PROCÉDE REVOLUTIONNAIRE. Le logiciel **QUICKTEL** permet à votre micro-ordinateur de communiquer avec les ordinateurs de notre service télématique SM1 et de charger, grâce au minitel, les milliers de programmes qui y sont stockés. Ce procédé s'appelle le **TELECHARGEMENT**. Pour télécharger, il suffit d'un câble qui relie votre micro-ordinateur à votre minitel (voir offre ci-dessous) ou d'une carte modem. Réalisez cette liaison micro-ordinateur/minitel, faites le 36.15 code **SM1**, sélectionnez les logiciels qui vous intéressent et transférez-les en quelques minutes directement dans votre micro-ordinateur.

DECOUVREZ NOTRE CATALOGUE DE PLUS DE 2 000 LOGICIELS SUR 36 15 code SM1 : jeux, graphismes, traitements de texte, langages, utilitaires, SGBD, tableurs etc... ont été rigoureusement sélectionnés dans le monde entier. Tous ces logiciels appartiennent au domaine public et resteront votre propriété une fois chargés. Unique en son genre, SM1 vous présente chaque mois les toutes dernières nouveautés.

SIMPLE ET ECONOMIQUE, le téléchargement vous offre la possibilité chez vous, 24 H sur 24, de disposer de la plus exceptionnelle gamme de logiciels. Quelques exemples, pour télécharger un jeu type **PACMAN** ®, comptez 9 F ou bien encore pour un excellent logiciel de traitement de texte **PC WRITE**, avec correcteur d'orthographe et documentation, comptez 40 F. Vous voici propriétaire de ces logiciels, seul le coût de la communication téléphonique vous est facturé. Numéro 1 du téléchargement SM1 est le seul service à vous proposer des logiciels pour **compatible PC, ATARI ST, COMMODORE AMIGA, APPLE MACINTOSH**. Attention, le nombre de disquettes est limité, remplissez vite notre coupon-réponse.

36 15 SM1

Coupon-réponse à retourner à : SM1 - 24 rue des Ecoles 75005 PARIS

OUI je désire recevoir **GRATUITEMENT (et sans obligation)**, le logiciel de téléchargement QUICKTEL.

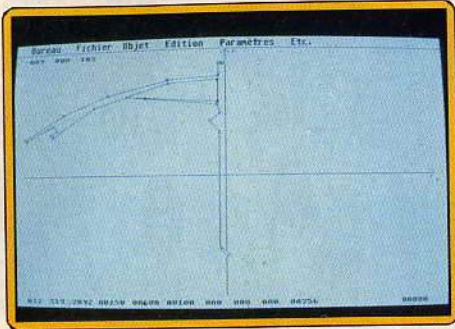
Je possède PC compatible (3 1/2") AMIGA 1 000
 PC compatible (5 1/4") APPLE MACINTOSH
 AMIGA 500/2 000 ATARI ST

Je souhaite recevoir également le câble de liaison micro-ordinateur/minitel au prix exceptionnel de 149 F (je joins un chèque bancaire ou postal à l'ordre de SM1).
 Cochez les cases de votre choix
 (si vous possédez une carte modem, merci de spécifier la marque

Nom

Adresse

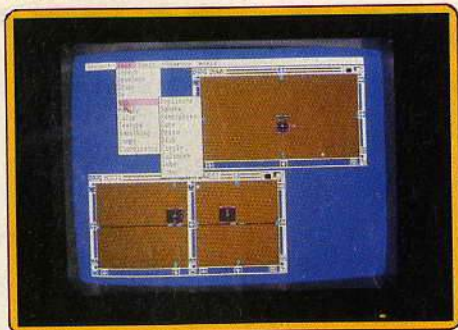
Code postal Ville



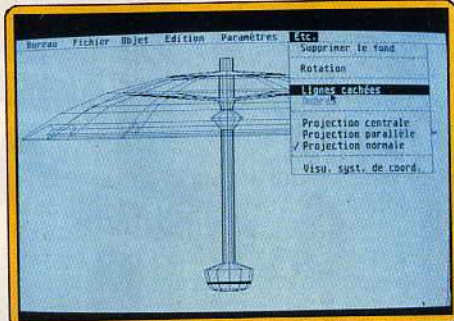
STAD sur ST: je dessine une demi-arbalète...

agrandie pour occuper tout l'écran. Quatre barres de menu gèrent l'ensemble des fonctions. La gauche s'occupe des outils de création, l'inférieure contient les coordonnées du pointeur et les outils de déplacement et d'agrandissement et enfin la supérieure est dévolue aux projets, aux préférences, aux options, aux faces cachées et à l'animation. Cette disposition s'avère très pratique et permet d'accéder en un instant à une fonction particulière. Avant de commencer à dessiner, on définit, grâce au menu « options », la résolution, la palette, les paramètres de rotation et d'impression. On dispose de six types de traits continus et discontinus et de plusieurs figures pré-définies : rectangle, ellipse, polygone et arc.

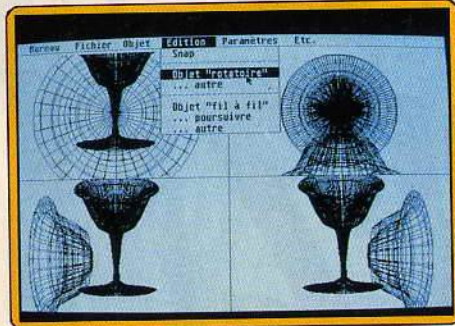
Lors de la création d'un objet dans une fenêtre, des pointillés apparaissent sur les autres fenêtres pour rappeler les coordonnées déjà fixées. Différents outils sont là pour créer des objets complexes : duplication et connexion de facettes ou de points rapprochés, déplacement de point, de facette, d'objet et changement de taille. La création d'objets à symétrie axiale est très simple grâce à l'option « tores ». Il suffit, après avoir choisi son outil (rectangle, ellipse ou polygone), de dessiner en plan la moitié de l'objet. Le programme reconstitue alors l'objet en le rendant symétrique dans toutes les directions par rapport à l'axe vertical central, comme s'il était façonné sur un tour. A l'utilisateur l'ivresse des flacons, pots et autres verres. Il manque, au chapitre des créations, la soustraction d'une forme à une autre comme dans *Cyber Studio*, qui se révèle très pratique dans certains cas. Les possibilités d'effacement sont complètes : annulation de la dernière commande, gomme, effacement



Sculpt 3D sur Amiga: le travail sur plans.



... qui devient parasol en projection normale.

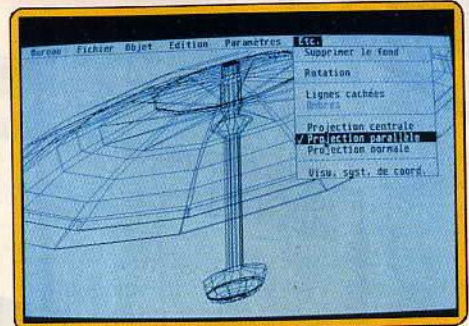


Les objets rotatoires aux formes adoucies.

de l'écran seul ou de la mémoire associée. Pour égayer la création, rien ne vaut une bonne mise en couleur, facile grâce à l'option « remplissage ». Il est temps d'observer le chef-d'œuvre sous tous ses angles par la fenêtre « perspective ». Le pointeur simule une caméra dotée d'un angle de vision de 360 degrés. En positionnant le pointeur exactement au centre de l'image, on ne voit aucun changement. En revanche en le décalant, à droite par exemple, on obtient une vue droite. L'amplitude du grossissement est fonction de l'éloignement du pointeur par rapport au centre. Cette vue en perspective permet d'accéder à beaucoup d'autres choses. Ainsi on peut avoir des figures pleines par coloriage ou ombrage en mono ou polychrome. Cette fonction demande plusieurs minutes de calcul en cas de figures complexes. Pour accentuer le relief, on peut positionner quatre sources lumineuses en déterminant leurs coordonnées sur les trois axes. La sauvegarde des images se fait au format CAO 3D ou IFF, ce dernier commun à la majorité des programmes. Il est toujours possible d'en avoir une copie sur imprimante ou table traçante.

L'animation des objets créés est très simple. Après avoir chargé un script et défini le mode de représentation, le programme effectue tous les déplacements nécessaires et sauvegarde chaque image. Il ne reste plus qu'à lancer le programme d'animation qui charge toutes les images en mémoire et les restitue à vitesse variable. Le résultat est surprenant de fluidité et de rapidité. Un excellent programme de dessin et d'animation 3D auquel il manque cependant quelques fonctions évoluées.

Sculpt 3D a les ambitions d'un programme de palette graphique qui serait tombé dans



Presque élégant en projection parallèle.

un micro. La première version refusait d'ailleurs obstinément de tourner sur les *Amiga 500*. A vrai dire le seul inconvénient réel de *Sculpt 3D* réside dans sa lenteur : une alimentation régulière en courant électrique est indispensable pour assurer le déroulement continu des longues séances de calcul pendant lesquelles l'*Amiga* décide des caractéristiques du pixel à poser contre le pixel précédent.

Sculpt 3D crée des objets grosso-modo de la même manière que *Cyber Studio*. Le travail au curseur sur trois fenêtres présentant votre œuvre selon les trois axes de coordonnées suffit pour les formes les plus complexes. On peut combiner des formes élémentaires (sphères, cylindres, cônes, cubes), et utiliser un mode rotatoire. Une fois l'objet virtuel entièrement défini, vient l'étape de visualisation, autrement plus complexe mais aussi plus riche que sous *Cyber Studio* : vous devez décider de la « photo » à prendre.

Une photo suppose de poser l'appareil quelque part (il faut un point d'observation), puis de le diriger dans une direction particulière (le programme attend un point de visée). Enfin, vous choisissez un objectif (un angle de vue plus ou moins large). Placez alors les projecteurs, décidez du lissage, de la texture : satinée, mate ou brillante. Voulez-vous voir des ombres portées ?

L'*Amiga* se met au travail, peut-être pour plusieurs heures. En effet, le calcul des reflets des projecteurs sur une texture brillante est du raytracing prenant en compte le trajet de la lumière, tandis que le lissage des bordures fait appel à des algorithmes qui calculent la valeur des pixels en fonction des pixels voisins.

Sculpt 3D donne une qualité évoquant les palettes graphiques à vos créations. Outre



Une démo animée des créateurs de Sculpt 3D.



DOMARK.



PRÉSENTENT



Photo d'écran sur ST



Photo d'écran sur ST

Trivial Pursuit™

NOUVELLE GÉNÉRATION™

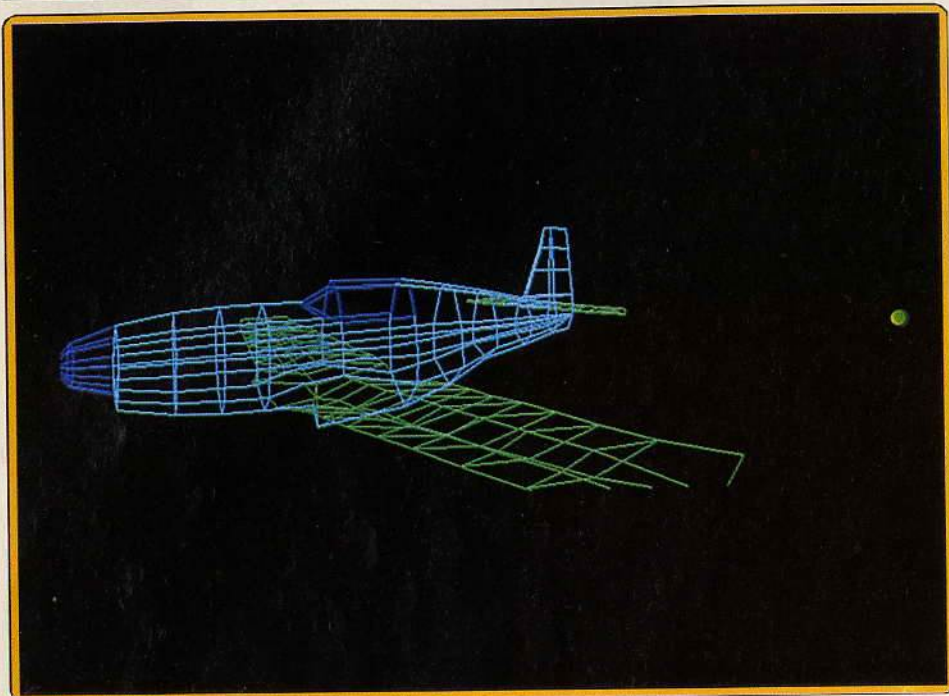


Distribuée par UBI SOFT
Evoie Félix Eboue
94021 CRÉTÉIL CEDEX



Disponibles dans les FNAC  et les meilleurs points de vente

Tél. 1 48 98 99 00



Les couleurs de l'écran EGA égaient l'austère avion filaire de Turbo CAD 3D sur PC.

le temps dévolu au calcul, des images fouillées exigeront beaucoup de travail. Au moins les résultats viendront combler vos espérances !

Les fils des PC

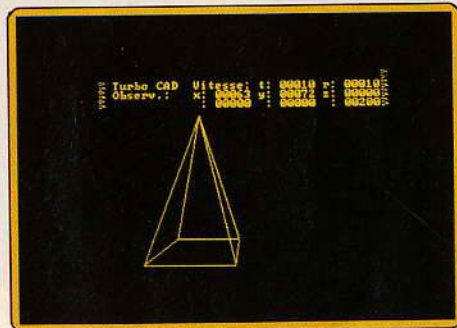
L'ombre du professionnel plane sur le standard PC. Deux logiciels se détachent par un bon rapport qualité-prix : *Vectoria 3D* et *Turbo CAD 3D*.

Vectoria 3D coûte moins de 1000 F et crée des objets filaires. Organisé en une arborescence de menus et de fonctions, il fait travailler sur quatre écrans simultanés. *Vectoria* dispose de toutes les fonctions classiques, et procède sans originalité particulière. Un seul défaut notable : plusieurs variables numériques (zoom, rotations) se manipulent en cliquant sur des flèches qui en augmentent ou en diminuent la valeur. Hélas, cette méthode ralentit exagérément les manipulations puisque l'on doit attendre que le programme calcule tous les états intermédiaires.

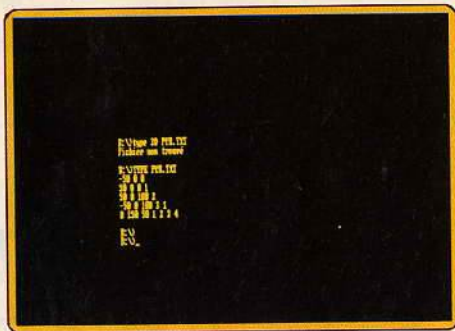
Turbo CAD 3D, dont la version 2.0 coûte 1500 F (mais 990 F pour la version 1.7), est le plus impressionnant des logiciels tournant sur PC. Il dépasse *Vectoria 3D* dans presque tous les domaines : puissance, rapidité, facilité d'utilisation. *Turbo CAD 3D* est le module de base d'un programme qui existe en version professionnelle. Des possibilités de transfert d'objets avec *AutoCad* en font une extension du monde de la CAO professionnelle.

Le travail s'effectue toujours en mode plein écran, fait appel à des saisies au clavier (version 1.7) ou essentiellement à des menus déroulants (version 2.0). Les curseurs se déplacent dans les trois dimensions et toutes les modifications, y compris les zooms, se traduisent quasiment instan-

tanément à l'écran. Les points de vue successifs du même se « photographient » en appuyant sur deux touches. La suite de ces instantanés affichés successivement crée des animations aussi rapides que spectaculaires. Ici, la photo, à l'inverse de *GFA Raytrace* ou *Sculpt 3D*, est instantanée. Le programme privilégie la maniabilité de l'objet sur l'effet esthétique, la précision des coordonnées sur le rendu des formes. Les *Macintosh*, micros chouchous des professions libérales, ne manquent pas de programmes, tous aussi alléchants que professionnels et bien au-dessus des capacités



Une pyramide qui occupe quelques octets.



Pyr (amide). txt : 5 mini-lignes de chiffres.

financières de 99 % des fans de *Tilt*. D'où leur absence dans notre dossier.

Archimedes : le futur ? Les programmes commencent à sortir nombreux. Nous testerons bientôt **Euclid 3D** qui semble à la hauteur de la machine.

Il est impossible d'utiliser correctement ces logiciels sans avoir en permanence la documentation sous les yeux. Elle est en règle générale, rédigée en français et de bonne qualité. Leur maîtrise demande quelques heures (souvent agréables) de familiarisation.

Denis Schérer, Jacques Harbonn.

LOGICIELS	ÉDITEUR	MACHINE	COULEURS	VUE SIMULTANÉES	FACES CACHÉES	PROJECTEURS	ANIMATION	FORMAT DE SAUVEGARDE	PRIX	TILT/PAGE
AEGIS MODELER 3D	Aegis Development	Amiga	Oui	Oui	Oui	Oui	Avec Vidéo-caspe 3D	Aegis	n.c.	—
CAD 3D	Micro Application	ST	Oui (14)	Oui	Oui	3 ou 4	Oui	Degas et Néochrome	D	N° 50 p. 67
CAO	Loricels	MO5	Non	Non	Non	Non	Non	Non	C	N° 30 p. 56
CAO	Loricels	CPC	Non	Non	Non	Non	Non	Non	C	N° 53 p. 75
CAO 3D	Ere Informatique	Amiga	Oui (16)	Oui	Oui	4	Oui	CAO et IFF	E	N° 51 p. 67
CYBER STUDIO	Upgrade/Antic	ST	Oui (14)	Oui	Oui	3 ou 4	Avec Cyber Control	Degas, Néochrome, Colt	D	N° 57 bis p. 72
DESSIN 3D	Fil	CPC	Oui	Non	Oui	Oui	Non	Fichiers ASCII	C	N° 44 p. 53
EUCLID 3D		Archimedes	Oui	Oui	n.c.	n.c.	n.c.	n.c.	—	—
EXPLORATEUR III	Ere Informatique	CPC 664	Oui	Non	Oui	Non	Non	Non	B	N° 38 p. 59
GEOMETRIE DANS L'ESPACE, SOLIDES	Pilat	ST et PC	Non	Non	Non	Non	Non	Non	C	—
GFA RAYTRACE	Micro Application	ST	Oui	Oui	Oui	3D	Oui	Tous formats + le sien	E	N° 61 création
SCULPT 3D	Byte by Byte	Amiga 500	Oui	Oui	Oui	Oui	Avec Animate 3D	Non	E	N° 54 p. 50
STAD	Application Systems Heidelberg	ST	Non	Oui	Oui	Non	Oui	Degas et Signum 2	E	—
3D STUDIO	Cobra Soft	CPC	Oui	Non	Oui	Non	Non	Basic	B	N° 41 p. 61
TURBO CAD 3D	Handshake	PC	Non	Non	Oui	Non	Oui	Fichiers ASCII	F	N° 47 p. 70
VECTORIA 3D	MMC	PC et CPC	Non	Oui	Non	Non	Non	Non	F	N° 46
VU 3D	Pison	Spectrum	Oui	Non	Non	Non	Non	Non	E	—

les meilleurs logiciels sont à Conforama



COMPILATION

- Wonder boy
- Sentinel
- Gee Bee Air Rally
- Enlightenment druid II

pour AMSTRAD CPC
COMMODORE 64
SPECTRUM
en cassettes

pour AMSTRAD CPC
en disquettes

99F 149F



COMPILATION

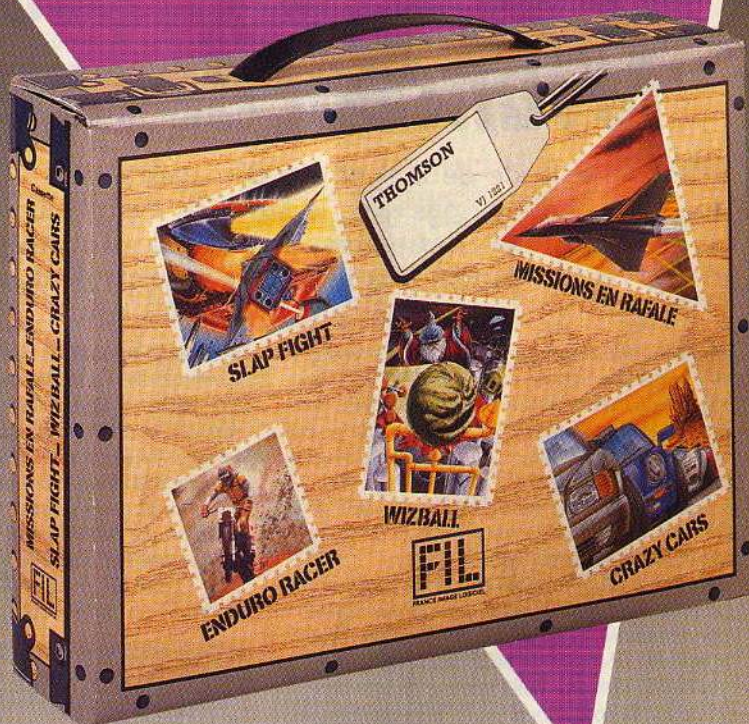
"MALETTE" THOMSON

- Mission en Rafale
- Wizball
- Enduro Racer
- Crazy Cars
- Slap Fight

en cassettes

en disquettes

225F 275F

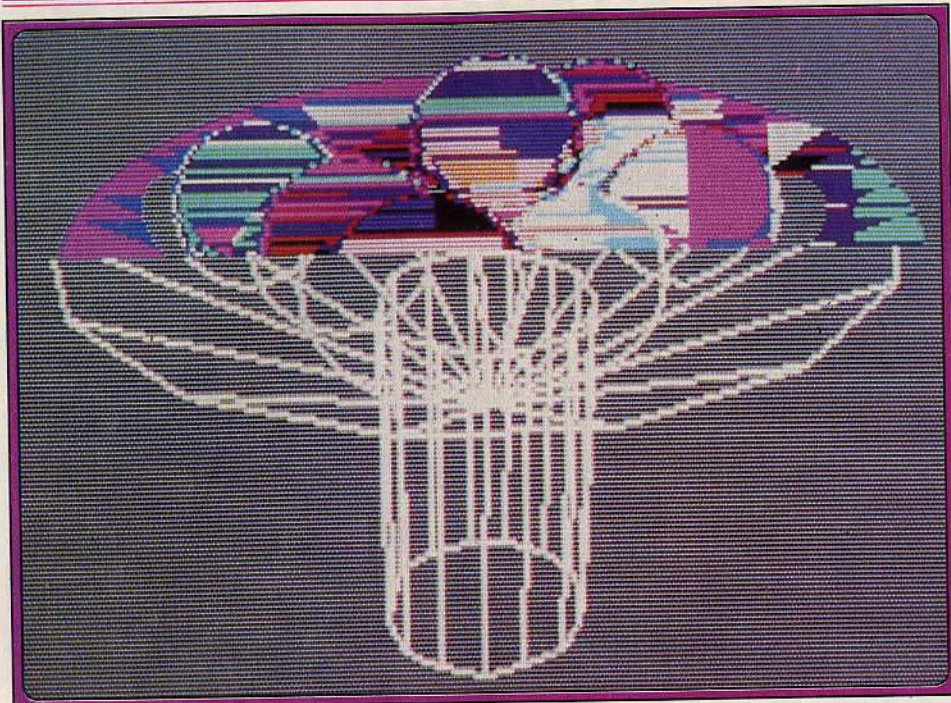


DISPONIBLES
DANS TOUS
LES MAGASINS

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

PRIX VALABLES
JUSQU'AU
31 DÉC. 1988



Dix minutes de calcul : la coupe est pleine ! Notez le défaut visible sur la boule bleue.

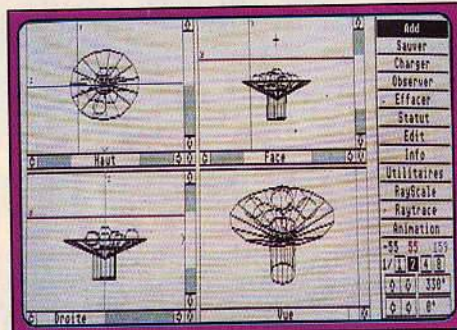
GFA Raytrace : le lanceur de rayons

Nouvel épisode de la synthèse d'images sur ST : GFA Raytrace ne joue pas avec le feu mais avec la lumière. Il projette les ombres et traque le moindre reflet. Ses rayons partent à la recherche d'objets perdus et s'égarent souvent dans la nuit des temps.

On l'attendait avec impatience, il arrive enfin. GFA Raytrace, le tout dernier logiciel édité par Micro Application, place la barre très haut. Il se risque dans un domaine jusqu'ici hors de portée de la micro-informatique : la synthèse d'images réalistes en 3D utilisant la technique du raytracing. La barre est si haut placée qu'il convient de dire qu'en dépit de la performance technique et de la complexité de la programmation, Raytrace risque de décevoir les fanatiques de l'image numérique. Pour réaliser une image digne de ce nom, c'est-à-dire riche, complexe, originale, et belle de surcroît, l'utilisateur doit être aussi obstiné qu'une oie préparant le concours d'entrée à Polytechnique. La mise en place des objets et des éclairages est loin d'être évidente : pour peu que l'on complique les choses, par exemple en plaçant trente objets et autant de sources de lumière, il devient ardu de maîtriser l'ensemble. Une fois ce cap franchi, vous n'avez plus rien à faire sinon patienter sagement le temps que les calculs s'effectuent.

Là, nous touchons le cœur du problème : la quantité de calculs est telle, qu'avant l'apparition divine, vous aurez le loisir de partir en

pèlerinage pédestre à Saint-Jacques de Compostelle. Et si, par malheur, vous vous trompâtes en posant une source de lumière au mauvais endroit, vous aurez droit à un second voyage gratuit. Il est vrai que le temps de calcul est proportionnel à la complexité de l'image. Avec un nombre restreint d'objets, comptez environ une paire d'heures, soit Paris-Chartres, aller-retour en train. Pourquoi diable est-ce si long ? On peut invoquer les raisons suivantes : l'Atari ST, bien que doté d'un processeur 16/32

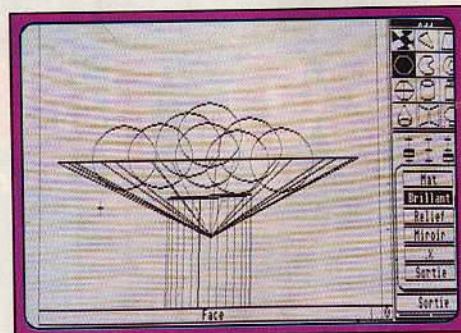


Les objets sont représentés suivant 3 plans.

bits, donc relativement rapide par rapport aux autres micros, connaît des limites. Il rame dès qu'on lui demande d'effectuer un très grand nombre de calculs. Or, justement, le raytracing en consomme à la tonne.

LE RAYTRACING

Il existe plusieurs méthodes plus ou moins raffinées pour fabriquer l'image de synthèse. On privilégie telle ou telle selon le niveau de réalisme recherché. Les simulateurs militaires, pour l'entraînement au combat (chars, aviation), génèrent des images en temps réel à raison de vingt-cinq images par seconde. En effet, l'effort se porte en priorité sur la fluidité de l'animation puisqu'il s'agit de tester les réflexes du pilote en situation de combat rapproché. En d'autres termes, il importe peu que l'arbre derrière lequel se cache l'adversaire soit représenté en détail avec ses bourgeons et le merle moqueur sur la branche. Un cône vert, un tronc marron suffisent. Le réalisme reste sommaire quoique correct. La technique du raytracing est utilisée afin d'obtenir le résultat inverse : le réalisme est poussé au maximum mais il n'est plus question de temps réel en raison de la durée de calcul nécessaire à la production d'une seule image. Contrairement à ce qu'on pourrait penser,



Vue agrandie de la soucoupe, ici de face.

le raytracing n'est pas la technique la plus sophistiquée (du point de vue informatique) eu égard à la qualité de l'image qu'il génère. Le raytracing se caractérise par le fait qu'il permet de créer des ombres portées, des transparences et des reflets. Ce qui n'est qu'imparfaitement possible avec d'autres techniques de simulation. Nous distinguons des objets parce que nos yeux reçoivent les rayons lumineux qui en émanent. Qui dit rayons lumineux dit lumière. De fait, même avec la meilleure volonté du monde, il est impossible de s'extasier d'admiration devant la Vénus de Milo la nuit au fond des bois obscurs.

Il faut ajouter un corollaire à cette assertion pleine de bon sens. La nature de l'éclairage influe sur la perception que l'on a des formes : le néon éclaire différemment que l'halogène qui lui-même ne produit pas l'intimité de la bougie. Cela signifie que si les objets ont leurs couleurs propres, l'image que l'on en a dépend aussi du type et de la position des éclairages. Cependant, la couleur intrinsèque des objets n'explique pas tout car nous faisons la différence entre les divers matériaux (et les textures). A éclairage et couleur identiques, le velours ne réfléchit pas la lumière de la même façon que le métal ou que le verre. Nous venons d'énoncer en bref les

principaux critères qui déterminent le degré de réalisme.

Le raytracing en tient compte. Son principe est, somme toute, simple : de l'œil, part un rayon lumineux que nous pouvons matérialiser par un fil invisible. Il traverse l'écran en chaque point, poursuit sa trajectoire jusqu'à rencontrer un obstacle : la surface d'un objet. Là, suivant l'angle, il subit une déviation puis continue son chemin toujours en ligne droite. Il percute éventuellement d'autres objets. En réalité, quand le rayon atteint une surface, il donne naissance à plusieurs rayons dont certains sont absorbés et d'autres réfléchis. Par exemple, si nous prenons un verre en cristal, le rayon va traverser en grande partie la surface transparente.

Mais s'il tape dans un miroir, il sera presque intégralement renvoyé. Quand son parcours s'arrête-t-il ? Il arrive un moment où le rayon, au hasard de la promenade, frappe une source lumineuse : il n'a plus de raison de repartir. Il se peut qu'il n'atteigne jamais le spot. Alors, il s'égaré vers l'infini. Ce rayon n'est pas intéressant, seul compte celui qui touche une lampe (ou le soleil). En fait, nous avons suivi le trajet inverse qu'effectuent les rayons lumineux, en partant du récepteur (l'œil) vers l'émetteur (la lampe). Le raytracing consiste à analyser le comportement des rayons qui viennent frapper chaque point de l'écran. On comprend pourquoi le temps de calcul est si long puisqu'il dépend de la résolution de l'image, du nombre des éclairages et de la complexité du parcours. Le résultat obtenu pour un pixel donné, se traduit par une information de couleur. Plus le circuit vidéo de l'ordinateur gère de couleurs, plus fine est la qualité de l'image calculée.

CRÉER DES IMAGES AVEC RAYTRACE

On peut, à la rigueur, accepter le fait d'attendre des heures pour tracer une image.

Le programme n'est pas en cause, nous avons vu que la lenteur est inhérente à la méthode utilisée. D'ailleurs, *GFA Raytrace* est étonnant de rapidité par rapport à certains programmes tournant sur des machines haut de gamme dédiées à la synthèse d'image. Compte tenu des capacités graphiques restreintes du *ST*, on salue volontiers la performance technique qui consiste à accroître le nombre de couleurs simultanées à l'écran (48 teintes par ligne, soit 9 600 au total). Cette « bidouille » s'avère indispensable puisque le raytracing traduit de la lumière par de la couleur. Il n'empêche que c'est encore un peu juste.

En revanche, on excuse difficilement le fait de ne pas pouvoir modéliser ses propres objets comme avec *CAD 3D (Cyber Studio)*. La seule façon de fabriquer des objets se limite à l'emploi de neuf formes primitives parmi lesquelles on trouve la sphère, le parallélogramme, le cylindre, etc. Même s'il est possible de les déformer à souhait puis de les assembler pour construire un objet « complexe », comment, dans ces conditions, peut-on imaginer de créer autre chose qu'une image aride et totalement dénuée d'âme ?

On me répondra que la question n'est pas nouvelle. Mais les concepteurs de *GFA Raytrace*

ne se la sont pas posée. S'ils l'avaient fait, le soft n'aurait peut-être jamais vu le jour sur *ST*. D'autres surprises désagréables nous attendent, il est donc temps de passer en revue les principales fonctions du logiciel.

L'ÉDITEUR 3D

Comme toujours en matière de 3D, il n'est pas simple de représenter des volumes sur un écran plat (en 2D). L'éditeur graphique de *GFA Raytrace* est classique avec ses trois fenêtres de vue (face, droite et dessus) et la quatrième affichant ce que voit l'observateur. Au premier abord, il ressemble à celui de *CAD 3D* mais — c'est un avis qui n'engage que moi — il se révèle beaucoup moins pratique à l'usage : choisissons un objet simple, la sphère, dans le menu « add ». Il s'agit de le situer dans l'univers, à l'aide de la souris en commençant par placer le centre. Lorsqu'on déplace la souris, on observe le déplacement des axes x, y, z dans deux fenêtres sur trois. C'est-à-dire que chaque axe, représenté par une droite, se déplace simultanément suivant la direction des deux autres. L'idée est bonne mais ce procédé expéditif nécessite toutefois un effort accru d'attention.

Pour reprendre la comparaison avec l'éditeur de *CAD 3D*, ce dernier déplace les axes indépendamment les uns des autres. C'est, à mon sens, plus clair, surtout quand l'écran est rempli. A ce propos, il se passe des choses cocasses dans les fenêtres : quand un objet est grand, il est normal qu'il déborde du cadre de la vue en perspective. Il serait tout aussi normal que les parties extérieures, hors du cadre, soient masquées. Eh bien non, elles restent affichées, et c'est fort inesthétique. Il n'existe aucun moyen de nettoyer l'écran de ces parasites filiformes, même après avoir changé de menu ou après avoir agrandi une des fenêtres (en cliquant en bas à droite). Ce bug évident doit disparaître. Une fois que l'objet est placé, on lui attribue des paramètres : le choix de la texture va du mat au brillant ou relief. Il manque la possibilité de créer des formes transparentes.

La conséquence est dommageable : un pan entier de l'intérêt du raytracing s'écroule devant nous. Le second paramètre concerne la couleur de l'objet qui est définie au moyen de trois curseurs RVB.

Comme le soft a la bonne idée de fonctionner également en mode monochrome haute résolution, on est en droit de se demander comment ça se passe. Pas trop mal, sauf que



On voit les vraies couleurs en fin de calcul.

les couleurs sont remplacées par des trames de points et que les éclairages restent toujours blancs. La mise en place des éclairages donne la mesure de la difficulté de se servir de l'éditeur. Le symbole des éclairages se trouve mêlé aux icônes des objets primitifs et les lampes se placent de la même façon dans le monde 3D. L'exercice est périlleux car malgré la présence de la fonction « Undo » qui annule la dernière commande, on ne peut plus revenir en arrière après être sorti du menu. Si l'on a placé deux éclairages, on ne peut pas supprimer le premier. Le menu « effacer » ne fait pas dans le détail : il offre la possibilité brutale de supprimer, soit tous les objets, soit tous les éclairages, soit l'intégralité des éléments présents dans l'univers, autrement dit, c'est la totale. Pas très souple. Il reste un point important : le déplacement de l'observateur dans le décor. Il est possible de se placer n'importe où, en procédant comme si l'on était soi-même un objet. Le plus dur est de diriger son regard dans la bonne direction, c'est-à-dire là où il y a effectivement quelque chose à voir. Le maniement ne pose pas de problème puisqu'il s'agit de cliquer sur des fiches qui font pivoter l'angle de vue. Le tout est bel et bien de savoir dans quel sens tourner. Le vide intersidéral de l'univers procure en effet des angoisses.

C'est pourquoi les programmeurs ont inclus la possibilité d'installer un plan représenté par une icône du menu de sélection des objets. C'est une espèce de plaque qui coupe l'univers en deux, et dont le prolongement à l'infini délimite la ligne d'horizon. Le côté sympathique est de pouvoir y plaquer une image *GFA Artist*, *Néochrome*, *Degas* ou encore *Spectrum 512*.

RAYTRACER UNE IMAGE

En supposant que vous soyez parvenu à fabriquer un objet à partir d'éléments primitifs, et que les lampes soient allumées, il vous reste à lancer le calcul en passant au menu (au moyen de la touche F2). Il comporte une liste d'options dont la plus importante est « Exec Raytr ».

La seule intervention possible concerne la taille de la fenêtre de calcul : 1/1, 1/2, 1/4 et 1/8. Il est préférable de commencer par une échelle réduite afin d'avoir un aperçu rapide du résultat ainsi obtenu.

En cas de satisfaction intense, passez en 1/1 qui correspond aux dimensions de l'écran entier. Quelques heures plus tard — mais il insiste le bougre ! — ô joie, ô splendeur ! Un magnifique tas de boules aux mille reflets étincelants vous récompense de votre patience. Vous pourrez stocker ce beau monde sur votre disquette préférée mais pour contempler de nouveau le paquet de billes, vous devez repasser par *GFA Raytrace*. Le format de sauvegarde est, en effet, particulier au soft. J'aurais aimé vous entretenir des possibilités d'animation qui semblent intéressantes. Par malheur, la faisabilité de la chose est hors de ma portée, ce sera pour plus tard.

Ivan Roux

Type _____ animation 3D
Intérêt _____ 13
Présentation _____ ★★★★★
Accessibilité _____ ★★
Potentialité _____ ★★★★★
Prix _____ E ▶



Cette toupe a été réalisée en deux coups de souris. Puis, on l'a aplatie sans remord.

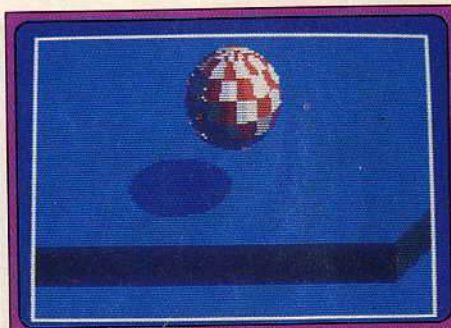
Cyber Paint

Jamais vu un soft aussi docile quand il s'agit de tordre, de déformer, de rendre fou... euh pardon floues les jolies images de tonton Degas qui en reste gaga. Mais, *Cyber Paint* sait rester sage pendant que votre main est à l'ouvrage...

Tilt d'or 88 au sein de la gamme *Cyber*, *Cyber Paint* est désormais disponible en version française. Il permet de créer dessins et animations en 2D, de compléter et de modifier des objets et dessins 3D issus de *Cyber Studio*. Comme tous les logiciels de la gamme *Cyber*, il ne fonctionne qu'avec un minimum de un méga-octet de RAM. La disquette n'est pas protégée. Aussi avant de commencer, je vous invite à effectuer une copie de sauvegarde et à n'utiliser qu'elle ou à transférer le programme sur votre disque dur. *Cyber Paint* ne fonctionne qu'en basse résolution, quelle que soit la résolution dans laquelle vous l'avez lancé. Au départ, vous vous retrouvez devant un écran intégralement noir, avec juste une croix au centre. L'appui sur le bouton droit de la souris fait apparaître la barre de menu en haut et la barre de play-back en bas. Le bouton droit sert à sortir directement des sous-menus et à enlever les barres de menus. Ceci a son importance car toutes les fonctions graphiques ne sont actives qu'en mode plein écran. Toutes les fonctions sont accessibles à la souris. La plupart sont doublées au clavier ce qui permet de gagner du temps une fois qu'on s'est bien familiarisé avec les touches.

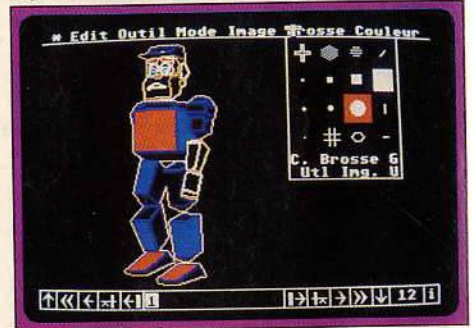
Etudions les possibilités offertes par *Cyber Paint* pour la création de graphismes 2D. Vous disposez de seize brosses diverses, depuis le point jusqu'au gros carré, en passant par les

ronds, les brosses asymétriques ou formées de points. On peut en créer d'autres en capturant une zone de dessin ou en utilisant le contenu du « buffer » d'édition. L'option « dessin » autorise le tracé à main levée. Ce tracé est continu quelle que soit la vitesse de traçage. Il n'en est pas de même en mode trait : le pinceau « saute » en cas de traçage rapide, ce qui permet de donner un aspect croquis au dessin. « Pointillé » amplifie encore cet effet en projetant de manière aléatoire des pixels en petite traînée. Pour des effets maximaux, il faut recourir au mode « Spray » qui, lui, est paramétrable. Vous modifiez ainsi le débit et la surface d'action du spray, ce qui — en conjonction avec les différentes brosses — permet déjà d'obtenir des effets



Après rebond, elle reprend de la hauteur.

intéressants. Abandonnons maintenant le dessin à main levée pour nous pencher sur les formes prédéfinies. Vous disposez de lignes, polygones, cercles et boîtes. Si vous n'avez pas modifié les options de départ, les polygones, cercles et boîtes seront remplis de la couleur courante. Mais il est très facile d'y remédier. Il suffit de désélectionner « plein » dans le menu « mode ». Dans ce même menu, vous trouvez aussi trois autres options qui interfèrent avec le mode tracé. Au départ, l'option « distinct » est active, c'est-à-dire que pour les lignes, par exemple, il faut cliquer sur le bouton gauche de la souris, déplacer le curseur (la ligne apparaît), et la fixer



Un bon choix de pinceaux de toutes tailles.



En réalité, la chose malingre se déplace.

en re cliquant à gauche. Si vous sélectionnez « connecté », la ligne est tracée automatiquement entre l'ancienne position du curseur et la nouvelle et vous devez cliquer à droite pour sortir du tracé. Si enfin vous activez « concentrique », le premier point est considéré comme le centre.

En déplaçant la souris et en cliquant à chaque fois, vous constituez ainsi rapidement une série de rayons autour d'un même centre. Rien n'est plus facile que d'inclure du texte pour légender ou présenter votre dessin. Au départ, c'est la fonte système Atari qui est en mémoire. Vous disposez des options contour, souligné, gras, clair et italique ainsi que du changement de taille et d'épaisseur des lettres. Mais rien ne vous empêche de charger une des douze autres fonctions fournies sur la disquette ou même d'utiliser les fontes GDOS personnalisées (comme celles de *Degas Elite*), sans qu'il soit besoin de charger GDOS auparavant. L'option « remplir » colorie toute figurine fermée dans la couleur courante. Elle fonctionne sans erreur quelle que soit la complexité de la forme (angles rentrants en particulier). Il est dommage de ne pas disposer de motifs ou de trames pour ce remplissage. Le menu couleur offre de nombreuses possibilités. D'une part vous pouvez

F-19

STEALTH FIGHTER

LE MUST DES SIMULATIONS DE VOL ENFIN SUR VOS ECRANS

DISPONIBLE SUR IBM PC

En vente dans les

fnac

MICROPROSE EST DISTRIBUEE PAR **INNELEC**

Aux revendeurs uniquement

INNELEC S.A. : 110 bis avenue du Général Leclerc
93506 PANTIN Cédex - Tél. : (1) 48 91 00 44

MICRO PROSE

LOGICIELS DE SIMULATION

6-8 rue de Milan 75009 PARIS

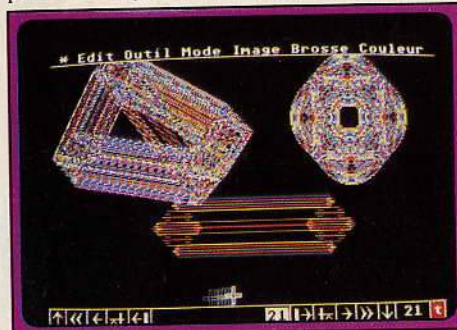
Tél: (1) 45 26 44 14

modifier une ou plusieurs couleurs de votre palette. Ces changements s'effectuent soit dans le mode classique RVB, où vous réglez la quantité de rouge, vert, bleu, soit dans le mode plus original TLS. Dans ce mode, les curseurs contrôlent la teinte, la luminance et la saturation, ce qui peut s'avérer plus simple pour certaines couleurs. Différentes facilités sont offertes pour remplacer une ou plusieurs couleurs par d'autres ou pour créer une palette de teintes intermédiaires entre deux couleurs. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, « cycle » ne fait pas cycloser les couleurs de votre dessin mais la couleur courante du tracé entre deux limites fixées de la palette. Pour retoucher de manière précise votre dessin, il faut recourir au zoom. Après avoir défini le champ d'image concerné, l'agrandissement apparaît. Toutes les fonctions de dessin sont accessibles dans ce mode, ce qui le rend particulièrement puissant. On peut déplacer la zone agrandie sans sortir de ce mode. Passons maintenant à l'étude des fonctions les plus puissantes de la partie dessin (menu Edit). Le couper-coller est bien sûr au rendez-vous. Mais vous pourrez aussi coller sous l'image, déplacer une zone de dessin, la faire tourner dans les trois plans (ce qui, en conjonction avec l'animation, est le moyen d'effets spectaculaires), l'inverser dans le sens droite-gauche ou haut-bas, l'étirer dans l'une des quatre directions et enfin constituer un masque qui vous sera très utile pour faciliter vos ombrages. C'est d'ailleurs aussi par cette méthode que vous pourrez enrichir votre gamme de broches en utilisant la portion de dessin contenue dans le buffer d'édition. Les modes d'effacement sont complets : gomme en peignant avec la couleur du fond, effacement complet de l'écran et surtout « UNDO » qui annule le dernier tracé (indispensable en particulier lors des actions complexes du menu d'édition). Comme vous le voyez la partie dessin est très riche et le seul reproche concerne l'absence de remplissage par trame ou motif. Passons maintenant à l'animation. Tout d'abord quelques explications sur la barre de play-back. Cœur de contrôle de l'animation, elle permet de se déplacer à l'intérieur d'une séquence, en avant ou en arrière, lentement ou vite, et d'insérer des images. Pour créer une animation simple, il suffit de définir un champ d'animation de quelques images, de dessiner sur chacune d'elles et d'observer l'animation à la vitesse voulue. Mais cela vous oblige pour l'instant à redessiner chaque image sans avoir aucun repère par rapport à la précédente.

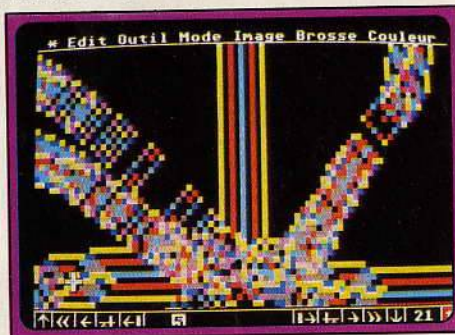


Les boules électriques déchainent la foudre.

Grâce à la fonction « bleu suivante », l'image précédente apparaît en masque, ce qui permet de modifier ou positionner plus finement l'image de travail. Vous pouvez d'ailleurs maintenir une partie fixe de dessin sur toute la séquence et n'en modifier de cette manière qu'une portion, comme pour animer un visage qui cligne de l'œil par exemple. Pour les rotations, étirements et déplacements, il existe un moyen plus simple de procéder. Les modifications du buffer d'édition peuvent être incluses une à une dans une séquence d'animation de taille variable. Ainsi pour faire pivoter un objet, on le dessine, le met dans le



En bas sont placées les touches d'animation.



Le dessin s'anime même avec le zoom.

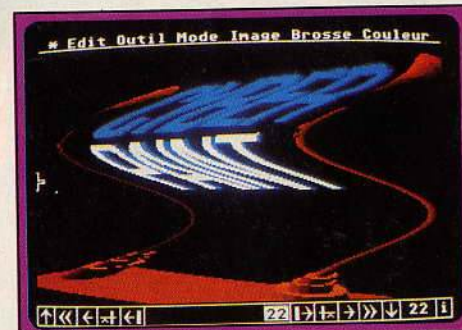
« buffer », on efface l'écran, on sélectionne « tout » dans la séquence d'animation, et on fait pivoter le dessin.

Le programme enregistre automatiquement toutes les images intermédiaires de la rotation, si toutefois « tween » est actif. Passons maintenant au menu « APM F/X » qui permet d'aller plus loin. Grâce à lui, vous êtes en mesure d'agrandir ou de rétrécir une ou plusieurs images, de les faire pivoter autour d'un ou plusieurs axes en fixant le centre de rotation à l'endroit que vous désirez, et de déplacer un élément en choisissant sa trajectoire suivant l'une des trois méthodes (points, main levée ou temps réel). Comme certaines fonctions réagissent de manière différente en conjonction avec d'autres, il faut un certain temps d'adaptation avant de maîtriser entièrement ce menu. En contrepartie, il ouvre le champ à des effets similaires à ceux des grosses stations de travail.

Cyber Paint possède l'exceptionnelle particularité de pouvoir changer de palette à chaque dessin d'une même animation. Le menu « COULEUR F/X » amplifie encore cette puissance en offrant toute une série de traitement des couleurs : inverse, fondu, xerox, métal, chrome, rouge, vert, bleu, mono, bouge. Le dernier menu

« PIXEL F/X » est utile à la fois pour le dessin et l'animation. Certaines fonctions ont des noms qui parlent d'eux-mêmes comme « antialias » (estompage des contours), « flou » (que l'on peut répéter pour accentuer l'effet), « tordre » (avec des effets réglables en finesse), ou « motif » (qui reproduit une partie de l'image sur tout l'écran). D'autres méritent quelques explications. « Cran » agit comme « tordre » en induisant une distorsion de l'image, mais cette distorsion s'effectue en dents de scie et non pas en suivant une sinusoïdale comme dans « tordre ». « Décalé » décale les bords des objets d'un nombre variable de pixels. « Contour » efface tous les pixels d'une région unie, en préservant cependant ceux des côtés tandis que « bords » détoure toutes les parties d'une région sélectionnée avec une couleur donnée. « Unrez » accentue l'effet de dents de scie des contours (c'est en somme l'opposé de « antialias »). Les trois derniers effets sont plus spécialement destinés à l'animation. « Volet » fait apparaître un volet qui occulte progressivement l'image, ce qui peut servir à faire apparaître ce qu'il y avait dessous. « Vénitien » agit comme « volet » mais par bandes tel le store du même nom. Enfin « Cristal » induit des effets visuels mêlant changement de formes et de couleurs et aboutit avec des couleurs bien choisies à une sorte de miroitement et changement de forme d'un cristal. Les possibilités de masquage sont très complètes également : normal, inversé ou avec « XR » (ou « exclusif »). On peut tout sauvegarder indépendamment : images (en de nombreux formats, même IFF de l'Amiga !), animations complètes (en mode normal ou compressé), palette de couleurs, contenu du « buffer », trajet d'animation, animation delta (format de Cyber Studio). On dispose aussi du « patch », du chargement normal, au premier ou second plan, au début ou à la suite et de onze lecteurs (deux lecteurs de disquettes, un RAM disque et huit partitions de disque dur). Toutes ces fonctions font de Cyber Paint un logiciel d'animation d'une richesse inimaginable, d'autant que la combinaison de plusieurs fonctions amène souvent des effets très divers. Quasi parfait sur le plan du dessin et plus que parfait sur celui de l'animation, Cyber Paint devient du même coup le logiciel de référence sur ST. Le manuel est bien traduit en français et très complet. Il vous conduit pas à pas dans les étapes de l'apprentissage, puis vous fournit des explications détaillées de chaque fonction. Un must absolu.

Jacques Harbourn



Les boules et le sigle sont déformés.

SOUS LA SURFACE CALME D'UNE MER BLANCHIE PAR LE SOLEIL, UNE MENACE SOUTERRAINE MASSE SES TROUPES

REVENDEURS!
Bénéficiez de conditions exceptionnelles
pour la fin de l'année: Commandez
directement chez l'éditeur:
SFMI Tel: 92.94.36.00 BP 114 06561
Valbonne Sophia Antipolis

On ne sais jamais ce qui se tapit sous la surface, aux aguêts, prêt à attaquer... D'une seconde à l'autre, l'assaut sous-marin va vous prendre au dépourvu. Vous aurez besoin d'être précis à la seconde près comme vous laissez tomber vos grenades sous-marines - vos seules armes - pour répondre aux attaques des sous-marins ennemis et détruire leurs torpilles thermiques, mines flottantes et missiles de croisière.

THE DEEP™



LICENSED BY CIGAM CORPORATION



IBM 64/128 cassette et disquette
SPECTRUM cassette et disquette
AMSTRAD cassette et disquette
AMIGA disquette
ATARI ST disquette
IBM PC disquette

**UN TORRENT DE DESTRUCTION
MONTE DES PROFONDEURS!**

U.S. Gold (France) S.A.S., B.P. 3 Zac de Mousquette, 06740 Châteaufort de Grasse.





King's Quest IV ★

PC ET COMPATIBLES

Roberta Williams nous invite une fois encore dans son univers fantastique des King's Quest. Pour la première fois, le héros est... une héroïne, Rosella. Elle affronte courageusement tous les périls imaginables pour sauver son père. Un logiciel qui vous tiendra en haleine du début à la fin ! Captivant.

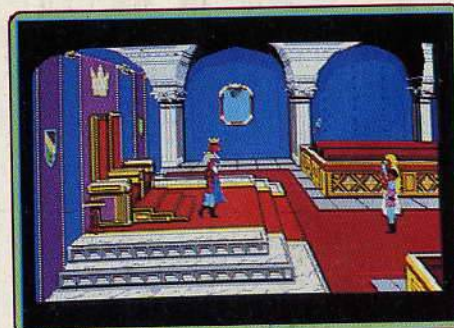
Sierra on Line. Conception : Roberta Williams.

Heureux de s'être débarrassé du mage Manannan, son kidnappeur, Alexandre réussit aussi à sauver sa sœur jumelle Rosella des griffes d'un terrible dragon. La joie que déclenche, dans tout Daventry, cet heureux dénouement de *King's Quest III* n'est hélas, que de courte durée. Sir Graham, père de Rosella et d'Alexandre et roi de Daventry, est pris de soudaines et douloureuses convulsions. Pauvre Sir Graham, si rien n'est fait dans les heures qui suivent, la mort viendra frapper à la porte de ce royaume paisible. Folle de douleur, Rosella quitte la chambre de son père, incapable de supporter le spectacle de cet homme luttant contre la mort.

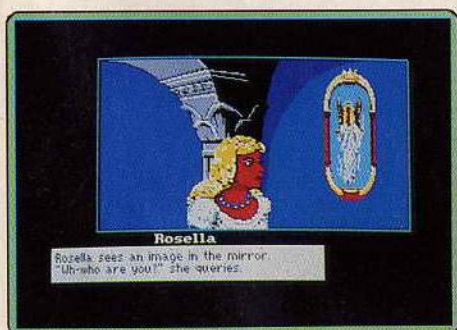
Effondrée sur le trône, elle balbutie, entre deux sanglots, son désir de le sauver. Une voix se fait aussitôt entendre par l'intermédiaire du miroir magique du château (pratique de vivre dans un monde féérique n'est-ce pas ?). Cette voix appartient à la fée Genesta qui a entendu la plainte de Rosella. Cette dernière apprend, de la bouche de Genesta, que son père peut retrouver une seconde jeunesse s'il mange le fruit d'un arbre extrêmement rare. A partir de là, l'histoire se complique singulièrement. Elle apprend, tout d'abord, qu'elle ne peut trouver ce fruit que dans le pays de Genesta : Tamir. Ensuite, l'arbre qui produit ce fruit miraculeux est introuva-



Le départ en pleine nature.



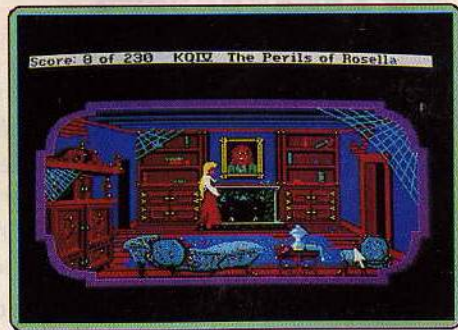
La famille heureuse avant le malheur.



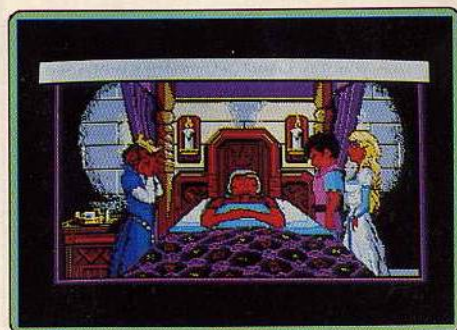
Rosella rencontre la fée Genesta.



Une rencontre inattendu.

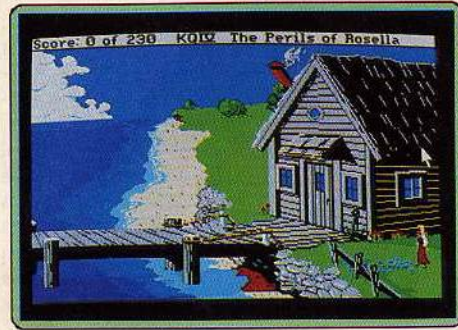


Tous les détails sont importants.



Rosella pourra-t-elle sauver son père ?

ble sans l'aide de Genesta. De son côté, la fée peut aider Rosella à condition que cette dernière lui retrouve son talisman magique, mère de tous ses pouvoirs et volé par Lolotte, la sorcière du coin ! Notre princesse hésitante, au début, accepte finalement de venir à Tamir par des moyens magiques. Avant de partir, Genesta transforme Rosella en paysanne inoffensive et la voilà livrée à elle-même ! Le pays de Tamir est vaste (neuf disquettes) et le PC (en mode EGA) est lent, très lent ! Cela vous donne une idée de la patience qu'il a fallu au testeur que je suis pour avancer dans le jeu ! Une rapide exploration des lieux vous permet d'obtenir des éléments intéressants pour la suite des événements.



La maison du pêcheur.

S.O.S AVENTURE



Le graphisme de King's Quest IV est particulièrement soigné et riche. Un effort louable...

Laissez-vous capturer par les vampires de Lolotte, qui vous chargera de la capture d'une licorne, avec une récompense à la clé. Un petit tour dans le cimetière et la villa abandonnée vous lancera sur des pistes prometteuses (on trouve, par exemple, un livre de Shakespeare et une pelle). Toutefois, une chose est sûre, vous ne verrez pas la fin de cette aventure avant des heures et des heures ! Comme pour *Manhunter*, le système de jeu de *King's Quest IV* marque un net progrès par rapport

aux précédents produits de Sierra on Line. L'aventurier se trouve dans un véritable dessin animé en 3D. Certaines séquences se déroulent sans possibilité d'interaction, transformant le joueur en spectateur attentif !

Les graphismes sont nettement plus riches et détaillés que ceux des épisodes précédents. Quant à l'animation, on ne peut que louer l'effort fait pour le rendre la plus fluide possible (sauf en mode EGA). Ne possédant pas encore de carte Roland MT-32, nous



Rosella est prisonnière de Lolotte.



L'héroïne est dans le passage secret.

avons dû nous contenter des bruitages moyens qu'autorise le PC. Cela dit, on attend avec impatience les versions ST et Amiga de ce superbe jeu d'aventure. Dany Boolauck

Type	_____	aventure graphique
Intérêt	_____	17
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★
Prix	_____	C

Freedom ★

ATARI ST

Ce logiciel vous plonge dans l'histoire tourmentée des Antilles Françaises. A la tête d'une petite troupe d'esclaves vous tentez de recouvrer votre bien le plus cher : la liberté. Y parviendrez-vous malgré la cruauté des sbires du maître de plantation ? Comme vous l'avez compris : ardue sera la quête.

Coktel Vision. Réalisation : Muriel Tramis ; texte et idée de Patrick Chamoiseau ; graphismes : Kaki, Y. Chosse, P. Truca ; programmation : Inférence MDO.

Pour beaucoup les Antilles sont un havre de paix, dont le calme des plages n'est interrompu que par les multiples clubs de vacances. Ces images idylliques de dépliant touristique occultent les événements historiques dont ces lieux furent le théâtre. L'esclavage forme la toile de fond de ce surprenant logiciel. Déjà *Les Passagers du vent* disposait d'un scénario traitant de ces périodes obscures, mais les esclaves n'y étaient que des éléments de décor, sans âme, sans motivations réelles. En ce sens, *Freedom* est au logiciel ce qu'a été « Little Big Man » au cinéma. Il propose une approche de la réalité vue sous l'angle de la victime.

Vous incarnez le chef d'une rébellion d'esclaves sur



Le choix du leader de rébellion est crucial.



L'abbé use de sa position pour vous dissuader.



Il faut se battre contre la résignation.

l'une des plus riches plantations de la Martinique. Votre but : récupérer le bien le plus inaliénable de l'homme, la liberté. Comme dans un jeu de rôle, plusieurs leaders possibles vous sont proposés avec des caractéristiques différentes.

Par exemple, Makandal est un colosse qui n'est pas né sur l'île mais en Afrique (beaucoup plus violent puisqu'il est né libre). Son faible charisme est compensé par sa force herculéenne. Séchou, originaire de la Martinique, est plus petit physiquement mais dispose d'un charisme plus sensible. Solitude est une femme. Comme Séchou, elle est née sur place. Elle possède un charisme très puissant et excelle dans l'art de déclencher des incendies. Délia, (née en Afrique) présente une constitution et un charisme moyens mais elle est d'une très grande dextérité. Les dons de persuasion du personnage choisi sont extrêmement importants pour convaincre les esclaves de se rallier à la rébellion (seul moyen d'augmenter votre capacité de combat). Certains esclaves disposent de pouvoirs mystiques (les quimboiseurs et les séanciers) qui peuvent vous être d'une grande aide pour contrer les forces adverses. Ainsi, Afoukal peut neutraliser l'ennemi. Les chiens de poursuite, Atoumo et Canope, possèdent respectivement l'art de guérir et d'empoisonner. Leur contribution est essentielle pour contre-



Les esclaves influents sont les plus réticents.



La plantation est vaste et bien gardée.



Pour faire diversion, incendiez certains lieux.

carrer l'influence de tous les personnages importants de la plantation (prêtre, commandeur, gérant, etc.). En fonction du niveau choisi (insoumis, révolté, forcené), vous avez accès à un système de menu qui vous permet de modifier les caractéristiques de l'habitation coloniale (choix du maître et de ses différents agresseurs).

Pour l'essentiel, votre tâche consiste à faire un choix judicieux des ennemis à affronter en fonction de leur armement. Les victoires successives et les bonnes décisions stratégiques renforcent votre pouvoir de persuasion et vous permettent de rallier de nouvelles troupes rebelles. Élément de poids, un groupe trop important de « marrons » (esclaves en révolte) diminue d'autant votre discrétion et risque de vous faire remarquer très vite par la milice et les chiens créoles, malgré la relative protection de la nuit. Le logiciel nécessite donc un habile compromis entre des paramètres apparemment inconciliables (discrétion, persuasion, destruction).

Graphiquement, c'est une réussite. La mise en scène est variée et donne une bonne idée des paysages de plantations aux Antilles. Les animations sont plus discutables mais dans l'ensemble elles participent efficacement au réalisme de l'atmosphère. On y apprécie la qualité des scènes de combat. Les bruitages digitalisés sont particulièrement réussis (roulement de tams-tams, aboiements de chiens). La profondeur de la trame psychologique, la véracité historique et les qualités ludiques font de *Freedom* ou *les guerriers de l'ombre* un excellent soft. Coktel Vision est décidément l'un des éditeurs les plus en pointe en ce qui concerne l'originalité et la qualité des scénarios.

Eric Caberia

Type	_____	aventure animée
Intérêt	_____	16
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★★★
Prix	_____	C ▶



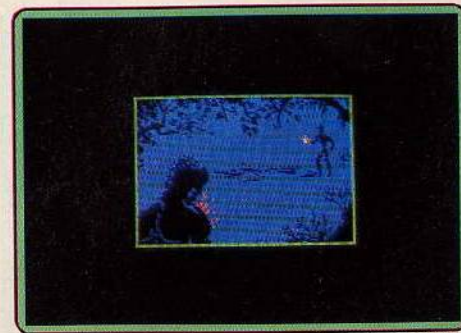
Il faut inspecter les différents édifices.



Les combats à mains nues sont très violents.



Les chiens sont à vos trousses. Défendez-vous !



La mort violente est souvent au bout du chemin.



Rencontre avec le chevalier noir, sur un CPC : à chaque machine, des graphismes adaptés.

Lancelot ★

AMSTRAD CPC 128 K

Au détour du chemin, Lancelot défie le chevalier noir. Quand l'inconnu se découvre, Lancelot reconnaît le Roi Arthur en personne. En ville Lancelot se lie avec le sage Merlin. Un texte dense et des graphismes superbes, signés Level 9 conduisent au cœur des mythes britanniques.

Level 9. Distribution Mandarin Software. Concept : Pete Austin ; textes : Christina Erskine ; graphisme : Joan Lamb, Neil Scrimgeour, Dicken Peeke, Nusarath Jahan ; programmation et mise au point des adaptations : Mike et Nick Austin, John Jones-Steele, Mike Bryant.

Les légendes du Roi Arthur et des chevaliers de la Table Ronde sont connues de tous, mais il est triste de constater que la plupart des adaptations modernes — jeux, films ou livres — n'ont rien à voir avec les contes originaux. Vous avez sûrement vu des programmes aux titres arthuriens qui, par exemple, mettent en scène un « Merlin », qui saute de plate-forme en plate-forme, tout en détruisant des orques

à l'aide de maléfiques explosifs. Les auteurs du livret, en anglais, de *Lancelot* peuvent se gausser des autres concepteurs de jeux moyenâgeux. Ils occupent une position de force. En effet *Lancelot* respecte, à quelques détails près, « Le Morte d'Arthur » livre de Sir Thomas Malory, publié en 1485 par William Caxton, un des premiers ouvrages imprimés en Grande-Bretagne. La notice donne de surcroît

une bibliographie choisie d'ouvrages spécialisés sur la question. Tout ceci est bien intéressant, mais quand je charge une disquette dans mon ordinateur préféré, ce n'est pas dans le but de rédiger une thèse sur les mythes anglo-saxons !

Le logiciel accompagne le héros depuis la fondation de la Table Ronde jusqu'à la découverte du Saint Graal. Lancelot parcourt le monde afin de devenir le meilleur chevalier de la terre. Il rencontre Arthur, puis fait connaissance avec Merlin. Merlin habite à la ville, et héberge généreusement Lancelot. Celui-ci s'instruit dans sa bibliothèque. Lancelot va de combat en combat, sauve des jeunes filles en péril, délivre des chevaliers traîtreusement emprisonnés. Mais son vrai combat ne se livre pas contre les autres : c'est une lutte intérieure pour devenir un parfait chevalier. Le logiciel fonctionne de la même manière que *Knight Orc*, *Gnome Ranger* ou *Time & Magic*. Les graphismes viennent illustrer l'aventure que les ordres frappés au clavier font avancer. Texte copieux, fouillé, en bon anglais : l'analyseur de syntaxe précise quand vous vous trompez, que tel ou tel mot « n'est pas utile pour la suite de l'aventure ». Vérifiez l'orthographe et évitez de réutiliser un terme qui ne vous fera pas avancer, même dans un autre contexte.

L'aventure est difficile, mais sans impasse : les dépla-



Agrestes et agréables graphismes.



Lancelot cherche un toit pour la nuit.



Chez Merlin, livres et instruments de magie.



Lancelot en vue de la ville de Camelot.



La table ronde est dressée.

ATARI 520 ST : il y a du génie dans cette boîte-là.

DESSINEZ

COMPOSEZ

JOUEZ

PROGRAMMEZ

APPRENEZ



ATARI 520 ST : 3 490 F TTC*

ATARI 520 ST + MONITEUR COULEUR : 5 490 F TTC*

16/32 Bits - 512 Ko de Ram - Lecteur de disquette - *Prix publics conseillés - Tél. 45 06 31 31

ATARI. LE FASCINANT POUVOIR DE LA CRÉATION.  **ATARI®**

S.O.S AVENTURE



Le PCW reprend les graphismes CPC, en vert !

cemets se heurtent rarement à des portes fermées. Les images de la version CPC, qui occupent toute une face de la disquette, témoignent du talent des graphistes. Lisibles et de couleurs vives, elles évoquent les enluminures des manuscrits sans pour autant les imiter servilement. Aucune version ne bénéficie du moindre son. Level 9 a choisi des priorités, le pari est défendable. Denis Schérer

Type _____ aventure textuelle
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ -
Bruitage _____ -
Prix _____ n.c.

N.B. Nous n'avons pas encore reçu les versions prévues pour l'Amiga, le Commodore 64 et le Macintosh.

Version PCW

On ne saurait parler vraiment d'une version particulière puisque la même disquette tourne sur les CPC, les PCW et les Spectrum +3. Les graphismes du PCW sont sur la disquette, constitués par les mêmes fichiers que ceux de la version CPC. A l'écran, le passage en monochrome s'effectue sans trop de dégâts. D.S.

Genre _____ aventure textuelle
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ -
Bruitage _____ -
Prix _____ n.c.



Le PC EGA aux cadrages particuliers.



Excellentes illustrations sur Atari ST.

Version Atari ST

Sur les ST, non seulement les graphismes diffèrent par la résolution et la richesse de la palette utilisée, mais encore doit-on remarquer que l'organisation même des images a été revue. Le résultat est bon, mais, peut-être à cause de mes goûts picturaux, je trouve que les graphismes sur ST sont, eu égard à la machine, moins réussis que ceux sur CPC ou sur Amstrad PC. Les versions CPC et ST n'ont donc comme point commun que le texte. D.S.

Type _____ aventure textuelle
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ -
Bruitage _____ -
Prix _____ n.c.



Sur PC 1512 et CGA couleur mais gros pixels.

Version Atari XL/XE

L'adaptation sur les Atari XL et XE a fait entièrement disparaître les graphismes, c'est fort dommage. De plus, nous savons depuis que Magnetic Scrolls a réussi le pari pour ses propres logiciels, qu'il est possible d'adapter des graphismes de qualité aux capacités de ces machines. D.S.

Type _____ aventure textuelle
Intérêt _____ 14
Graphisme _____ -
Animation _____ -
Bruitage _____ -
Prix _____ n.c.

Version PC compatibles

Les PC bénéficient eux aussi d'un effort remarquable. Au chargement, vous avez le choix entre 23 standards graphiques. Les programmeurs ont mis au point des méthodes d'adaptation des graphismes EGA vers les divers modes CGA. Avec carte EGA, pas de commentaire puisque les résultats, de bonne qualité, sont attendus. Sur un Amstrad PC 1512 ou le Dynamit PC de la rédaction (censé posséder seulement une carte CGA) les graphismes donnent un détail de la scène représentée en mode EGA, mais celle-ci apparaît en 16 couleurs. D.S.

Type _____ aventure textuelle
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ -
Bruitage _____ -
Prix _____ n.c.

The Last Ninja ★

APPLE II GS

Vous êtes le dernier des Ninjas. Partez à la recherche du Shogun Kunitoki et vengez l'assassinat de vos congénères.

Ce jeu d'aventure/arcade vous tiendra en haleine jusqu'au bout.

Mediagenic. Programme original de Système 3 ; adaptation GS par Jeff Silverman de Tanager Software Production.

Anatawa Ninja desu. Autrement dit : dans ce jeu, vous êtes un Ninja. Mais attention ! Pas n'importe lequel ! Les concepteurs de jeux informatiques (et les scénaristes de films) ont, semble-t-il, inventé une nouvelle sorte de Ninja : le « gentil », le Ninja « bon », pur et dur, prêt à voler au secours de la veuve et de l'orphelin. Historiquement, c'est une absurdité. Les Ninjas ont été une branche de la secte Budha Amida, et servaient de tueurs à gages à cette secte. Ils opéraient en « commandos » de neuf personnes,

liées étroitement entre elles par l'amitié et une certaine forme de fanatisme. Experts en arts martiaux, ils exerçaient tous un autre métier, qui leur servait de « couverture ».

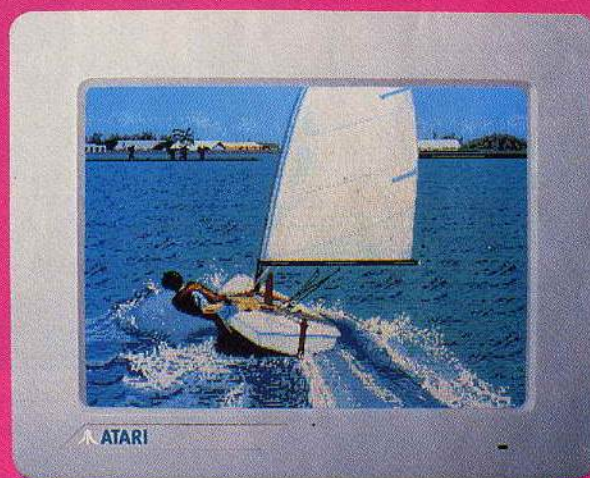
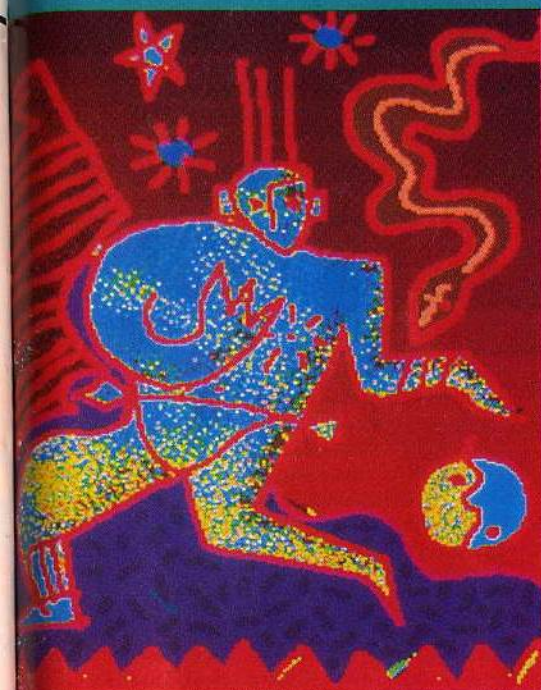
Si Système 3 veut mettre en œuvre de « bons » Ninjas, pourquoi pas... Le scénario de *Last Ninja* est assez classique et rappelle les innombrables films chinois de karaté. Il est basé sur le sentiment de vengeance que vous êtes censé éprouver. Le Shogun Kunitoki, en effet, enviait les pouvoirs et les secrets



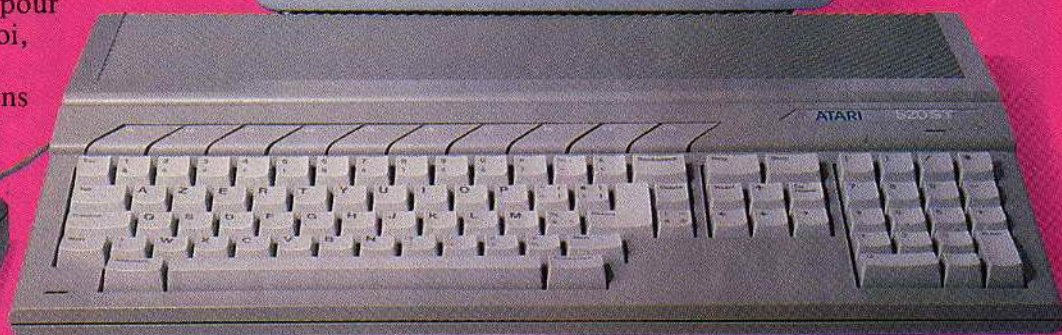
Les terres incultes de Lin Fein.

des Ninjas, notamment ceux contenus dans le parchemin de Koga. Avec l'aide du clan Ashikaga, il a profité du pèlerinage que font tous les Ninjas une fois tous les dix ans sur l'île de Lin Fein pour les éliminer. Tous ont péri, sauf vous, le dernier des Ninjas, qui, conformément à la tradition, avait été laissé de garde au sanctuaire de Bunkinkan. Après avoir affûté votre Katana, vous voilà parti pour l'île de Lin Fein pour venger vos compagnons assassinés et tailler en pointes les oreilles de Kunitoki-san.

ATARI 520 ST : épanouissez votre talent artistique.



Graffiti, BD et pointillés impressionnistes n'ont aucun secret pour lui. Facile et agréable d'emploi, puissant, l'Atari 520 ST et sa palette de 512 couleurs (certains programmes affichent même jusqu'à 4096 couleurs) est un fascinant outil de création : images nouvelles sages ou folles, tout est possible.



EQUATEUR

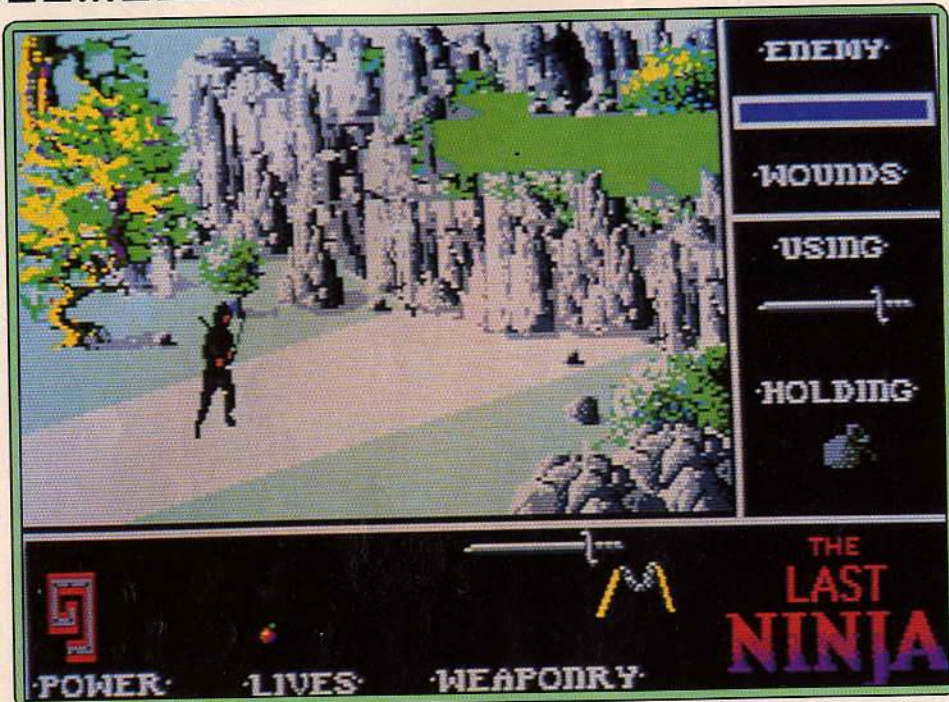
DE NOMBREUX LOGICIELS DE CREATION GRAPHIQUE SONT DISPONIBLES

AEGIS
ANIMATOR
ANIMATE
ANIMATIC
ANIMEDIA
ART DIRECTOR
CAD 3 D
COLOUR SPACE
CYBER PAINT
DEGAS ELITE
DIMENSION 3

EASY DRAW
FILM DIRECTOR
GFA ARTIST
GFA DRAFT PLUS
GFA RAY TRACE
KALD
K GRAPH
MOTIF
MOUNT
N VISION
PAINTWORKS

PLATINE ST
PRINTMASTER
QUANTUM PAINT
SLIDE ST ART
THE ANIMATOR
DIGITALISEUR ATARI ST
HIPPO VISION VIDEO
VIDEO DIGITIZER
ZZ-ROUGH
ZZ-DRAFT
...

S.O.S AVENTURE



Les graphismes semblent être un simple transcodage à partir d'un 8 bits.



Une phrase délicate.



Les portes du palais : prudence !



La mort rôde dans ses allées !

L'île de Lin Fein est divisée en six régions, toutes aussi belles que dangereuses.

Le premier niveau est composé de terrains incultes. Il n'offre pas de difficultés particulières si ce n'est le passage des obstacles naturels (n'hésitez pas à vous servir de l'option de sauvegarde qui ne vous permet malheureusement de sauver qu'une seule partie sur votre disquette, avant chaque passage un peu difficile).

Le second niveau vous demande d'escalader une montagne en suivant une étroite corniche sur laquelle les mauvaises rencontres sont légion et où tout faux pas vous précipite dans le vide. La région



Le nunchaku : une arme efficace.



Est-ce le sanctuaire ?

suyante est composée du donjon et vous amène dans le palais de Lin Fein. Dernière phase de votre quête : dans le sanctuaire intérieur lorsque vous aurez découvert le passage secret. Vous n'aurez plus alors qu'à vous emparer du parchemin. Hormis les gardes de Kunitoki, vous affrontez des monstres divers (si vous restez trop longtemps sur les pierres plates qui vous permettent de franchir un cours d'eau, par exemple, un dragon aquatique sort de l'eau et vient mettre un terme à votre méditation !) ainsi que le terrain inhospitalier de l'île, c'est-à-dire franchir des cours d'eau ou des fleuves de lave, escalader des murailles, se déplacer sur d'étroites corniches surplombant le vide, etc.

Ce jeu lie étroitement l'aspect arcade et le côté jeu d'aventure. Il vous faut, tout au long de votre quête, collecter des objets et les utiliser à bon escient pour continuer votre mission et parvenir jusqu'au shogun félon. *Last Ninja* accorde une grande importance à l'aspect arcade, qui représente dans le succès de la mission une part égale au côté aventure/réflexion. L'écran est divisé en trois parties. Une fenêtre dans laquelle se déroule l'aventure occupe les deux tiers de l'écran.

Une zone située en dessous de cette fenêtre donne des informations sur la vitalité du Ninja, sous la forme de deux « serpents » qui décroissent à chaque fois que vous êtes touché par un adversaire, ainsi que le nombre de vies qui vous restent et les armes que vous possédez. Lorsque l'aventure commence, vous devez livrer vos combats à mains nues. Puis au fur et à mesure de votre progression, vous ramassez des armes telles que katana (sabre japonais), bombes fumigènes, bô (bâton en bambou), nunchaku, shuriken... Il vous faudra également collecter des objets qui vous aideront dans votre quête (clé, sac vous permettant d'emporter plusieurs objets, crampons, bouteille...).

La dernière partie, sur le côté droit de l'écran vous indique le niveau de vitalité de vos adversaires, l'arme que vous devez récupérer (que vous avez trouvée ou que vous utilisez) et l'objet que vous avez dans la main. La réalisation de *Last Ninja* est décevante. Les graphismes semblent être le résultat d'un transcodage à partir d'un 8 bits. Résultat : les couleurs sont limitées en nombre et en beauté. Les bruitages sont convenables mais malheureusement trop peu nombreux.

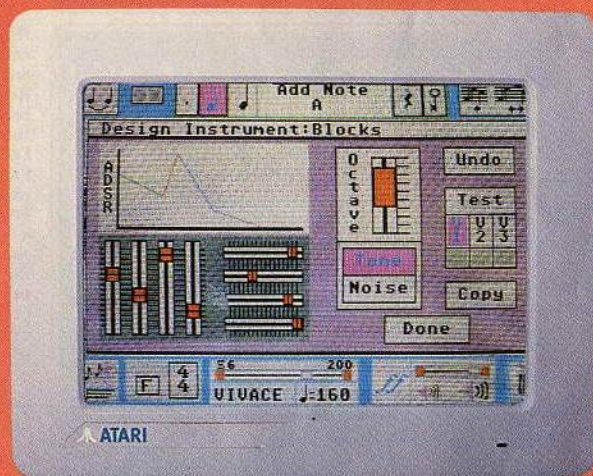
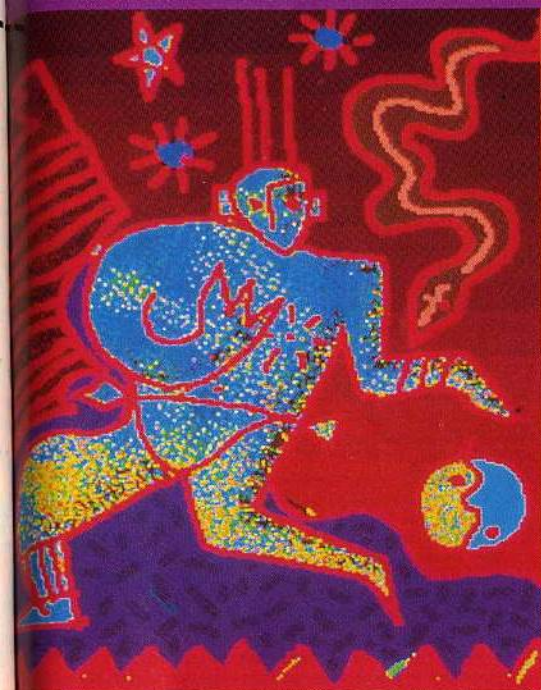
De plus, le sprite de votre Ninja réagit d'une façon qui, au premier abord, paraît curieuse. On s'en accomode très bien cependant avec un peu d'entraînement. Malgré ces défauts, *Last Ninja* est une aventure prenante et son niveau de difficulté n'est pas excessif. Une fois commencée, on n'a qu'une envie : la terminer !

François Hermellin

Type	_____	aventure/action
Intérêt	_____	16
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitage	_____	★★★
Prix	_____	E

BLOQUÉ DANS DUNGEON MASTER ?
Foncez sur la rubrique **SOS Aventure** du service Tilt 24/24 h, toutes les ruses sont à votre disposition.
36.15 code TILT
Mot-clé SOS.

ATARI 520 ST : développez votre inspiration musicale.



L'Atari 520 ST adore le rock, le funk, la house music ou la new wave. Il se branche sur des synthétiseurs, échantillonneurs ou boîtes à rythmes... Avec son interface MIDI intégrée et ses nombreux logiciels de création musicale. L'Atari 520 ST fait éclater les frontières de la musique assistée par ordinateur.



EQUATEUR

DE NOMBREUX LOGICIELS DE CREATION MUSICALE SONT DISPONIBLES

AMADEUS
BIG BAND
CREATOR
CZ ANDROID
D50 PRO EDITOR
EDIT-JUNO
EDIT-ROLAND
EZ SCORE PLUS
FZ1-SOUNDWORKS
GENPATCH
JARDIN MUSICAL
K5 EDITOR
MASTERSCORE

TRACKS JUNIOR
MASTER TRACKS PRO
MIDAS
MT DESIGNER
MT32 TOTAL EDITOR
MU-SCRIPT
MUSIC CONSTRUCTION SET
MUSIC STUDIO
MUSIGRAPH
MUSIPROF
NOTATOR
PCM 70-EDITOR
PRO 24

R50 EDITOR
R50 MANAGER
SMPTETRACK
SOFTSYNTH
SOUNDWORKS
STUDIO 24
SYNTHWORKS DX/TX
S900 PRO EDITOR
TR7X7 EMULATOR
TX81Z EDITOR
VOICE MASTER JUN
X-ALYSER

...

S.O.S AVENTURE

Dossier Kha

Un scénario éculé, un maniement difficile, des graphismes pauvres : un soft moyen !

aventure : type
10 : intérêt
★★ : graphisme
★★★ : bruitage
français : langue
B : prix



J'explore la villa du Professeur Kha, déserte comme il se doit, mais pleine de matériel étrange couvert de boutons, qui dégouline de fils électriques, exhale des gaz méphitiques, irradie des rayons toxiques pour votre petite santé, suinte de liquides corrosifs, décharge des doses létales de courant électrique. J'ai cru un moment avoir testé par erreur un programme éducatif du genre « physique-chimie au collège », destiné à inculquer des rudiments pour le bac. Mais, détail qui ne trompe pas, les nouveaux logiciels éducatifs arborent des graphismes rutilants et une gestion de la progression impeccable. Or Dossier Kha vous laisse mariner des heures dans la maison déserte et l'analyseur de syntaxe (verbe + substantif) assez rudimentaire mettra vos nerfs à rude épreuve. Le scénario qui vous présente la énième version de l'histoire style « un savant fou et génial a disparu », repose exclusivement sur la manipulation (difficile) d'objets qui vous renvoie régulièrement à la case départ : on a du mal à accrocher au jeu, à ses graphismes trop froids, à l'absence de scénario. (Trois disquettes Microïds pour PC munis de la carte graphique CGA.)

Denis Schérer

Corruption

Le superbe polar arrive sur Commodore 64. Sublime, à voir absolument.

aventure : type
18 : intérêt
- : animation
★★★★★ : graphisme
K7 audio : bruitage
anglais : langue
B : prix



Nous avons testé le programme dans le n° 57 p. 87, versions ST, Amiga et PC. Sur Commodore 64 aussi, le somptueux analyseur syntaxique (en anglais) vous fera plonger dans le suspense. Il est neuf heures. Vous, Derek Rogers, devez trouver les moyens, avant midi, de sortir du pétrin dans lequel David Rogers, votre associé, vous a poussé. Côté texte, l'adaptation ne modifie pas le jeu. Les graphismes constituent le point délicat de l'adaptation. Magnetic Scrolls a étonnamment réussi à transcrire l'ambiance des illustrations. Certes, la perte de définition est très dommageable à l'expression des personnages, mais le style des graphismes et l'impression générale demeurent. Si dans le scénario, vous cherchez à éviter de porter le chapeau pour les malversations de votre société, Corruption offre la preuve que les capacités graphiques limitées du Commodore 64 ne doivent pas porter le chapeau pour la paresse des programmeurs ! La manipulation des disquettes réclame de la patience, tout comme les trente-cinq minutes nécessaires pour fabriquer les deux disquettes de jeu, copies des originales. (Deux disquettes Rainbird pour Commodore 64.)

Denis Schérer

Vertigo

Embarquement pour Khanada. Le voyage commence mal... A vous de déjouer le complot.

aventure : type
13 : intérêt
★★★★ : graphisme
- : animation
★★★★ : bruitage
français : langue
B : prix



Nous sommes en l'an 2645. Vous êtes chargé par le gouvernement de la Ligue Stellaire de déjouer un complot dragonien visant à détruire la planète mère. Au début de l'aventure, vous vous trouvez dans le hall d'embarquement. Donnez votre billet au contrôleur et vous embarquez immédiatement pour Khanada. Le voyage commence mal. Après quelques instants, vous entendez un coup de feu. En vous rendant sur les lieux, vous trouvez un skin mort. Récupérez la carte mais ne lisez pas le carnet. Le système est original, tout se joue à la souris en faisant défiler les commandes accessibles et en choisissant celle qui vous intéresse. Mais c'est surtout le système de score qui retient l'attention. Vous disposez de 1 000 points au départ. Chaque bonne action et chaque changement de lieu accroît votre score, tandis que toute action inutile ou mauvaise le fait baisser. Attention, une fois votre score à zéro, la partie s'arrête. Vous pouvez heureusement l'augmenter de manière importante en jouant à la roulette ou au jackpot. Les graphismes digitalisés sont souvent agréables et parfois accompagnés de bruitages eux aussi digitalisés. Un agréable jeu d'aventure en français. (Disquettes Syndrom pour Atari ST.) Jacques Harbonn

Ultima IV

Retrouvez la campagne tranquille de Britannia sur Amiga avec ce nouvel épisode d'Ultima.

rôle : type
16 : intérêt
★★★ : graphisme
★★ : animation
★★★★ : bruitage
★★★★ : dialogue
anglais : langue
C : prix



Ultima IV, cru Amiga est enfin disponible (Tilt 54). Alors que vous séjourniez dans la campagne tranquille de Britannia, un portique surgit brusquement du sol et disparaît peu après en laissant une amulette et deux livres. A leur lecture, vous vous retrouvez dans un monde féerique. Vous ne disposez au départ que d'un personnage dont les caractéristiques sont établies en répondant aux questions de la cartomancienne. Mais votre équipe s'étoffe en engageant la conversation avec les personnages de rencontre et en les enrôlant (jusqu'à sept). Vous devez veiller à leur bien-être (alimentation, paiement de leur dû). Avant de partir en expédition, il faut compléter votre équipement car vous êtes pour l'instant sans arme, ni armure. Le monde dans lequel vous évoluez est extrêmement vaste, parsemé d'étendues d'eau que vous devez contourner ou traverser en louant un bateau. Pour utiliser vos sorts, il faut acquérir les connaissances nécessaires en particulier chez l'herboriste. Graphismes et animation ne sont pas du niveau de la machine. La souris ne gère que les déplacements. Une bonne musique soutient le jeu. Un excellent jeu de rôle malgré tout. (Disquette Origin Systems pour Amiga) Jacques Harbonn

Indian Mission

Le héros d'Indian Mission est difficile à diriger. Mais cette aventure vous fera voir du pays...

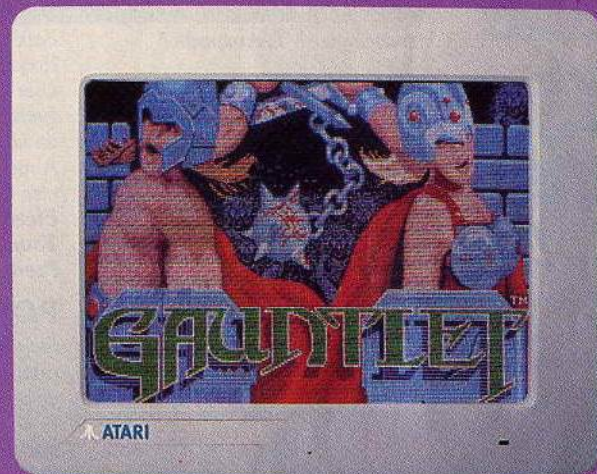
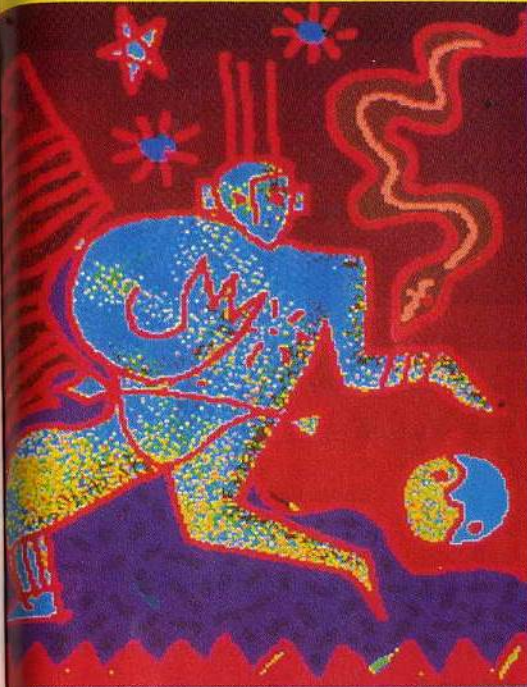
aventure/action : type
11 : intérêt
★★★ : graphisme
★★ - : animation
★ : bruitage
B : prix



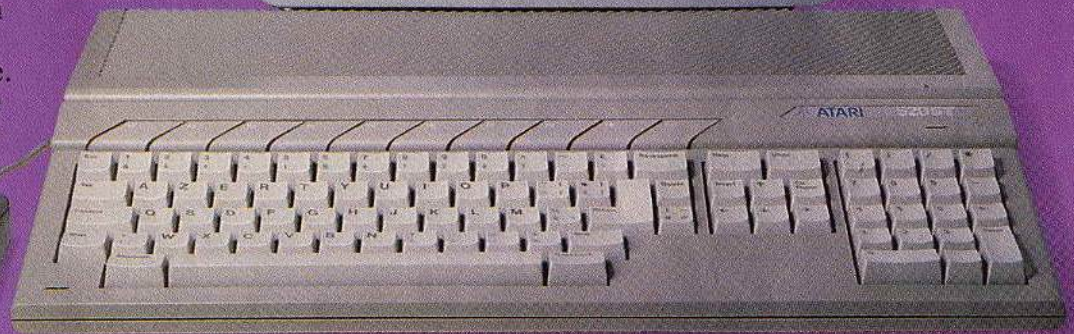
Clark Bokel part à la conquête de l'Inde mystérieuse. Le personnage évolue sur des décors simplistes bien que précis. Il s'agit pour chaque tableau de collecter des armes et d'éliminer des monstres. Entre les différentes scènes, un texte précise le but de votre mission... Si le scénario de cette aventure fait voir du paysage, la monotonie de l'action est agaçante à court terme. Servi par une animation et un graphisme décevants au vu des possibilités de l'Amiga, le logiciel souffre aussi d'un maniement infernal. Impossible de commander le personnage à l'aide du joystick. La souris oblige quant à elle le joueur à « poncer » sa table de jeu à toute allure. On en vient vite à diriger le bonhomme au clavier, de quoi décevoir bon nombre de champions de l'arcade ! Il reste enfin la mauvaise gestion du sprite par rapport au décor. Votre héros chevauche sans cesse le bord des murs, ce qui n'arrange pas vraiment sa progression. Indian Mission est relativement facile à vaincre pour peu que l'on respecte le temps imparti pour l'épreuve. Semblable, pixel pour pixel, à la version ST (voir Tilt 56), ce logiciel ne séduira vraiment que les plus jeunes aventuriers. (Disquette Coktel Vision pour Amiga.)

Olivier Hautefeuille

ATARI 520 ST : explorez les jeux de l'esprit.



Action, réflexion, aventures, stimulation... Des jeux d'un réalisme étonnant qui vous feront frémir ou hurler de rire. La puissance et la rapidité de l'Atari 520 ST décuplent les possibilités créatives. Et en plus, une nouvelle génération de jeux inédits, très sophistiqués, sont disponibles sur Atari 520 ST.



EQUATEUR

DE NOMBREUX LOGICIELS DE JEUX SONT DISPONIBLES

ARKANOID
BARBARIAN
BOB WINTER
BUBBLE GHOST
CHESS MASTER 2000
CRAFTON ET XUNK
CRYSTAL CASTLE
DEJA VU
DUNGEON MASTER
FLIGHT SIMULATOR II
GAUNTLET
GOLDRUNNER
GUNSHIP

INDIANA JONES
IKARI WARRIORS
IZNOGOU
KARATE KID
LEADER BOARD
MACH 3
MARCHE A L'OMBRE
MEAN 18
MINDSHADOW
PASSAGERS DU VENT I ET II
PHOENIX
PROHIBITION
QUASAR

LES RIPOUX
SAPIENS
SILENT SERVICE
SKYFOX
STAR WARS
TEMPLE OF APSHAR
TEST DRIVE
TETRIS
THE PAWN
TRIVIAL PURSUIT
WORLD GAMES
XENON

...

ATARI. LE FASCINANT POUVOIR DE LA CRÉATION.  ATARI®



Message in a bottle

C 64

Did, dans le Tilt 58, j'aimerais que tu me dises comment se débarrasse-t-on de la vieille dame dans **Maniac Mansion** et comment as-tu repéré le téléphone ?

ROSS

Pour Merio Mathey, pour passer le champ d'énergie, enlève tous les poids inutiles et passe dès qu'il s'éteint, ouvre la porte et recommence. Dans la pièce il y a une clef te permettant d'ouvrir la porte. Au-dessus d'Adept, il y a encore 5 grades Master. Attention, il y a deux « vorpel » au niveau 5... une est cachée dans le passage secret, que l'on active en triturant un des anneaux sur le mur, à vous de trouver lequel.

Pour Sznort, le passage qui s'ouvre débouche en fait dans la même salle. Tu peux t'en rendre compte en restant à côté de la dalle, puis lancer un objet vers le mur, marcher sur la dalle. Le mur s'ouvre et l'objet disparaît. Mais pas de panique, tu peux faire le tour, tu verras les objets que tu as lancé. Au 6^e niveau, il te manque encore un bon nombre de clefs (tu devrais savoir lesquelles à présent).

« When is rock, not rock », je suis resté bloqué à ce stade pendant deux jours. Tu dois foncer sur le mur, à gauche de l'inscription. Prendre l'épée delta du 7^e niveau, c'est la meilleure arme des 8 premiers niveaux (excepté le Fire-staff et l'Inquisition). Petit truc en passant, il y a une clef en or cachée au 3^e niveau, dans la bouche à l'égoût dans le mur (elle est après la grille qui s'ouvre à distance). Il y a aussi quelques murs factices à ce niveau. A moi : dans **Bard's Tale**, où trouver les clefs qui ouvrent les portails « iron-gate » ? Comment parler au sage ? Il faut lui donner de l'argent, mais comment faire ? Que dire au Golem de la

hutte ? Comment rentrer dans le temple qui se trouve dans une hutte ? Aidez-moi SVP.

NIC CEUGNIET / AST

Pour Atari ST, pour Bigfoot et David le Grand, dans **Barbarian**, pour tuer le sorcier, il faut avoir un bouclier en main. Quand il enverra la boule de feu, il faudra la lui renvoyer (avec le bouclier), en cliquant sur l'icône « défense ».

Quelqu'un pourrait-il me renseigner pour gagner à **Terrorpods** ?

FREDERIC DE MONTPELLIER

Dans **Out Run**, peut-on commencer le jeu sans être obligé d'écouter toute la musique ? Dans **Space Quest**, comment tuer Orat, le monstre rose ? Dans **Space Quest II**, où se trouvent les marais où les aventuriers ont tant de mal à passer ?

THD, PC MAN

Dans **Armorik le Viking**, comment trouve-t-on la clef au deuxième monde ? Dans **Word Games**, comment fait-on pour le « log rolling », et le « caber toss » ?

ANNE AMSTRAD

Dans **Infernal Runner**, comment monter à l'échelle qui se trouve sur le tapis roulant ? Dans **Graphic City**, toutes explications pour capturer un lutin et l'animer dans mes programmes, seraient les bienvenus.

EXODUS

Sur C64, dans **Ultima II**, à l'époque 2112 AD, j'ai piqué une fusée aux Russkofs, mais au décollage elle explose. Comment s'en sert-on ? D'autre part, à cette même époque, on voit 4 îles qui semblent être des villes, mais je ne peux pas y entrer, la disquette se plante. Est-ce un bug, ou bien sont-ce vraiment des villes ? Je m'en remets donc aux têtes chercheuses ultimavores, qui hantent les colonnes de SOS Aventure.

J'ai fini **Ultima III**, si cela intéresse quelqu'un, voici mes coordonnées : Laurent Guy, 3, allée d'Amsterdam, 54500 Vandœuvre.

JACK

Sur ST, dans **Better Dead Than Alien**, voici le nom du dernier secteur : Quarantaine (avec celui là vous les avez tous). Dans **Return to Genesis** (du super programmeur, j'ai nommé M. Steve Bak), tapez ZQSP : QS, puis appuyez quelquefois sur F5. Vous êtes alors en vie infinie. Dans **Livingstone**, pour avoir des vies infinies, tapez GFA :

Dir

A\$ = String \$ (2,0)
ad = Varptr ((a\$)
open « U », # « /living.aha / ★tos »
Seek # 1,10474
Bput # 1, ad,2
Close # 1

Dans **Impact**, voici les codes (avec le clavier Azerty) :

Gold = tableau 11
Fish = tableau 21
Zqll = tableau 31
Plus = tableau 41
Hegd = tableau 51
Fork = tableau 61
Roqd = tableau 71
User = tableau 81

Dans **Test Drive**, pour ne pas sortir de la route, appuyer sur shift A.

A moi : comment avoir des vies infinies dans **Space Harrier**, **Mission Elevator**, **Mouse Tray**, **Ice Palace**, **Thundercats**, **Side Winder**, **TNT**, **Predator**, **Mach 3** ?

POLUX MARMANDE

Sur C 64, pour **Platoon**, faire un plan est très dur, j'ai donc codé la solution de cette manière : D = droite, B = bas, G = gauche, H = haut. Si un chiffre se trouve devant un code, par exemple 3B, c'est le 3^e chemin en qu'il faut prendre. Voici la solution.

D-B-D-3B-D-B-D-H-G-H-D-B-D-B-D-H-D-B-D.

Prendre TNT explosif. Retour à partir de TNT.

G-H-G-B-G-H-G-H-G-B-D-B-G-2H-G-H-G-H-D-H-D.

Là, on est à la lisière du bois.

B-D-H-D-2B-D-H-D-B-D-4B-D-B-D-B-D-2H-D-B-D-H-G-H-D (pont).

Après le pont, H-G puis aller vers la 4^e cabane pour prendre le plan (attention au japonais à l'intérieur), puis aller à la 6^e pour prendre la torche (dans le pot) et revenir à la 5^e pour aller dans le souterrain (répondre « Y » à la question). Le reste de l'histoire n'est pas compliqué.

Dans **Police Academy**, mon copain Mario ne connaît pas le code pour jouer. Y-a-t-il une âme généreuse (paix à son âme) ?

Comment débute-t-on le jeu dans **Asylum** ?

Quel est le code de la 2^e partie de **Biggle** ? Je n'arrive pas à finir la première. Dans **Tour du Monde en 80 jours**, que faut-il faire à l'épreuve de trampoline en Chine ?

RACING

Sur Amstrad CPC 6128, pour **Héritage** dans les privés, quels sont les code pour la partie 2 et 3 ? Dans **Profession Détective**, après avoir donné les documents aux voleurs, le jeu est-il fini ou faut-il faire autre chose ? Dans **Meurtres en Série**, que faut-il répondre à K-Katanga ? Qui dois-je annoncer à la question de Béni-

chou ? Il manque 2 personnages de la liste : la 2^e et 3^e tête de la 2^e colonne, où les trouve-t-on ? Et où se trouve le trésor ?

LE PAUME

Je ne comprend plus, je suis perdu dans **Short Circuit**, sur Commodore 64. J'arrive jusqu'au 3^e robot et l'alarme sonne. Je ne comprends rien non plus à **V** : je suis bloqué dès le début. De même pour **Dropzone**. Y'a-t-il des vies infinies pour **Mission Elevator** ?

AMSTRADFAN

Pour Mike Hammer (n° 58) dans **La Chose de Grotembourg**, le souterrain se trouve dans la forêt, mais je ne sais pas où exactement. Je crois qu'il n'y a rien à faire dans le cimetière. Quand on se trouve devant la maison abandonnée, il faut défoncer la porte, monter l'escalier, enlever les ressorts, pousser le matelas, donner la souris, sauter par la fenêtre et tu te trouves alors dans la forêt. Pour prendre la souris, il faut se mettre à l'est du puits, fouiller les buissons, tirer la queue du chat, prendre la souris. Pour que Gainsbar donne des renseignements sur le souterrain, il faut discuter avec Sergio, donner le camembert au clochard. Le hibou sert à tuer les rats. La boîte de cassoulet ne sert à rien, mais il ne faut surtout pas la manger. J'espère avoir aidé quelques Tiltmen sur ce jeu génial, dont on parle peu. Pour Pit Amstradien (n° 58), dans **Vera Cruz**, voici quelques adresses : Eva Delarue : resto des routiers ; Ziegler Philibert : 32, place Carnot ; Nadine La Feuille : 2, rue Balai ; l'immatriculation de la BMW est 9111CD 69, elle appartient à Philippe blanc, voisin, domicilié à Vera Cruz. A moi : dans **La Chose de Grotembourg**, comment accède-t-on au passage secret qui se trouve dans la forêt, comment ouvre-t-on le coffre qui se trouve dans le grenier et à quoi sert le pneu et le pied-de-biche ? J'espère avoir aidé beaucoup de Tiltmen. Bientôt, je vous enverrai la solution complète de **Passagers du Temps**, et de **l'Affaire Vera Cruz**, de **Sram**, et **Orphée**.

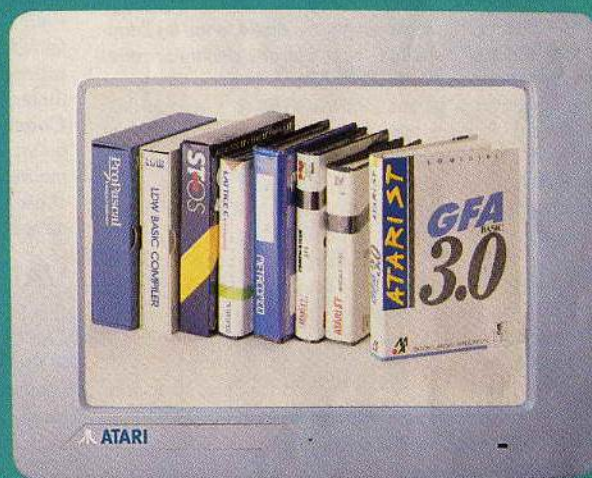
FELE

Gloire à l'Amigamaniaque qui pourra m'éclairer. Dans **Jet**, comment peut-on éviter les missiles ? Peut-on lâcher des leurres électroniques ? Comment ?

PHILIPPE

Dans **Phantasie III**, lorsque je suis dans le Castle of Light, après avoir été dans le château de Chorus, je me heurte à une cristalline gate, et je ne peux ni l'ouvrir, ni la casser. Comment

ATARI 520 ST: devenez un informaticien de haut vol.



Avec lui, vous pouvez parler n'importe quelle langue: Basic, Pascal, Fortran, Prolog, Lisp... La plupart des langages existants en informatique sont aujourd'hui disponibles sur l'Atari 520 ST.



EQUATEUR

DE NOMBREUX LOGICIELS DE PROGRAMMATION SONT DISPONIBLES

AMI
APL 68000
CAMBRIDGE LISP
COMPILATEUR C
COMPILATEUR BASIC
CROSS ASSEMBLEUR 6809
DOCCAM
FAST BASIC
FORTRAN 77
F PROLOG
GFA BASIC
GFA COMPILATEUR

GFA VECTOR
INTERPRETEUR C
I LISP
INSTANT EXPERT PLUS
LATTICE C
LE SPECIALISTE
LISP
MACRO ASSEMBLEUR
MALLETTE DE DEVELOPPEMENT
MARK WILLIAMS C
MCC PASCAL
MEGAMAX C

MEMSOFT ST
MICRO C SHELL
MODULA II TDI
OMIKRON
PASCAL OSS
PASCAL USCD
PROFIMAT
PROLOG
ST BASIC
STOS BASIC
TURBO C
...

ATARI. LE FASCINANT POUVOIR DE LA CRÉATION.  ATARI®

faire ? Dans **Enlèvement**, que faut-il faire dans la maison près de Pigalle ? Dans **Sorcellerie II**, peut-on me donner la liste des sorts et leur signification ?

ARNAUD

Voici la solution de **Ranger III**, sur Thomson. Il faut bien connaître les lieux. Au départ, prendre le pistolet et la combinaison, puis aller à l'entrée de la mine de Frictor. Après avoir paralysé le serpent et l'araignée, entrer dans la mine, là, détruire le système et prendre le diamant. Aller dans la forêt de tek, paralyser la plante, prendre la hache, la donner au bûcheron. Au moulin de Jorkas, lire l'inscription, puis aller à la plaine d'Orris et prendre le trident. Au village d'Acromel, prendre la lyre, puis aller à l'auberge, donner le diamant et manger la pomme. Aller au volcan de Fegrin, mettre la combinaison et cueillir les fleurs. Aux berges du lac, prendre la canne à pêche, la donner au pêcheur, puis retourner au lac, et prendre la barque. Donner le trident à Sirena, puis interroger le génie qui donne une clef. Au royaume de Torghos, donner la fleur à la Princesse et boire la fiole. Retourner à la cabane de la rivière. Ouvrir la porte, puis entrer, prendre le bâton. Retourner devant le péristyle. Après avoir dit « sphère retourne en enfer », on peut aller au temple, où il faut arracher la croix.

Dans les jardins du temple, paralyser le fakir, donner le bâton au voyageur, aller au mur de Garch, et là dire « ouvre-toi muraille », puis donner la lyre au troubadour. Devant le vampire, il faut montrer la croix. Après, il ne faut pas oublier qu'il y a 6 colonnes au temple, 8 verres chez l'aubergiste, et 3 endroits marqués de croix sur le plan.

GUILLAUME

Sur ST, je ne suis qu'un débutant dans **Dungeon Master** et j'aimerais savoir comment l'on jette des sorts ? Comment ferme-t-on les trappes qui n'ont pas de mécanisme de fermeture ? Et où trouve-t-on les clés qui ouvrent les 3 grilles du niveau 2 ? Tout plan et conseil sont les bienvenus. Merci d'avance.

ZOMBI

Dans **Bard's Tale**, sur ST, quelqu'un pourrait-il m'indiquer comment rentrer dans le château de Kylearans ? Merci à tous les aventuriers.

BRUNO DE NOISY

Sur ST, dans **Enduro Racer**, sur la ligne de départ, tapez Cheat et T vous attribuera du temps supplémentaire ; S vous fera changer de tableau. Dans **Xenon**, pour les vies infinies, appuyez

sur F5 et pour changer de level, appuyez sur F4. Dans **Ikari Warriors**, pour avoir un tank invincible, lors d'une partie, foncez sur une mine et appuyez sur F1.

Lors de la partie suivante, votre tank sera indestructible.

Dans **Rolling Thunder**, appuyez sur G, vous changez de tableau et sur H pour être invincible. Pour **Black Cauldron**, lorsque le dragon a pris le chaudron, retournez dans les catacombes du château, où il y a un passage secret en haut, à droite, entre les 2 tonneaux, allez à droite devant le roi et tapez VSE Mirror.

Dans **Bubble Ghost**, il y a un passage secret, à droite, entre les guillotines. Dans **Bubble Bobble**, comment avoir des vies infinies et changer de tableau ? Dans **Space Harrier**, comment change-t-on de level ? Dans **Fire and Forget**, comment avoir des réserves inépuisables de fuel ? Dans **Explora**, pour ceux qui ne peuvent descendre les escaliers sans tomber, il faut allumer le briquet, monter l'escalier, prendre la bougie, allumer la bougie, éteindre le briquet. Devant la machine à explorer le temps, que faire ? Dans **Bad Cat**, dans les égouts, je franchis les écoulements d'eau, mais au tableau suivant je tombe à l'eau, comment faire ?

Dans **Leatherneck**, est-il possible de voir les 2 derniers paysages sans posséder d'interface et pouvez-vous me donner quelques trucs ?

YANN

Pour Amiga, dans **Bard's Tale II**, qui pourrait me donner des réponses pour progresser plus vite ? Qui aurait le plan des caves noires ? Qui aurait des renseignements pour des aventuriers de 30 000 points. Dans **Interception**, pour éviter l'inconscience, il faut stopper le virage avant 7 G positifs avec PC. La structure de l'avion résiste à 12 G maximum. Pour éviter d'être détecté par le porte-avions, volez au-dessus de 60 pieds.

PHILIPPE C.

Pour Olivier A. (n° 58) dans **Secret Command**, pour détruire la dernière porte, tire 3 ou 4 grenades sur les murs de chaque côté de la tête. Quand les 2 murs ont explosé, tire sur la tête. Si tu n'as plus de grenade, le tir à la mitraillette suffira.

GAGUY

Un Tiltmen pourrait-il me donner la réponse à mon problème ? Dans **Alex Kid in Miracle World**, sur Sega, dans le mont Kave et dans la salle, où le frère aîné d'Alex est enfermé (château Radaxian), il y a des blocs roses avec ses signes particuliers. Comment

les détruire ? Qu'est-ce qu'il y a à l'intérieur ? Merci d'avance pour des réponses.

THIERRY

Cherche en vain programme pour vies infinies pour **Arkanoid** sur Amstrad CPC 464 (cassette). Et si possible pour **Commando** et **Green Beret** ? Un grand merci à mon sauveur.

RICHARD AS

Pour Michel (n° 58), sur **000 XL**, il faut être près de l'entrée et tuer le combattant. Ensuite, tu cours en direction du temple. Dans **Pirate Of Barbary Coast**, sur Atari ST, chaque fois qu'un navire pirate m'attaque, je meurs. Est-ce à cause du mauvais choix d'élévation des canons ? Si oui, alors comment régler les canons ?

VALERY

Sur PC, pour Stanley (n° 55) dans **The Great Escape**, pour déboucher le souterrain, il faut aller chercher le déguisement de garde, (après le réfectoire) et appuyer sur < - ou sur - > et en même temps sur espace. Te voilà revêtu de l'uniforme. Après, attend l'exercice « time » et après avoir poussé la porte grillagée, dirige-toi vers la droite (normalement), les gardes et les chiens te laissent passer. Après, tu arrives à une trappe, un peu avant la fin de ce chemin. Tu passes par la trappe et tu suis le souterrain, jusqu'à ce que tu arrives dans une pièce, où se trouve une pelle.

Avant de repartir dans le souterrain, veille bien à avoir d'abord le costume de garde, et ensuite la pelle. Quand tu sors du souterrain, remets vite le costume (< - et espace en même temps). Ensuite, retourne dans ta baraque et rends-toi près du rocher qui t'embête tant. Bute contre le rocher (< -) et appuie en même temps sur « espace » : le rocher disparaît.

Pour Nico (n° 57 bis), et pour tous ceux qui ne le savent pas encore, dans **The Great Escape**, le 3^e colis (the « bribe »), sert à acheter un prisonnier. Dans le réfectoire, appuyer sur < - et en même temps sur « espace ». Normalement, un prisonnier vient te chercher le bribe et l'ordinateur affiche : « He take the bribe... » « ... and act as a decoy. » Dans **The Great Escape**, il existerait une corde. Où se trouve-t-elle ? A quoi servent les différents objets des colis ? Et la question désormais classique : peut-on, et de quelle façon s'évader ? Mais après que faire ? Pour Nico (n° 57 bis), dans **Sram**, pour trouver un couteau, il faut aller au tableau « vous êtes dans un bois », au nord de Menhir. Tape « grimpe arbre », puis « regarde nid » et enfin « prendre couteau ».

Pour le loup, tape « coupe oreille. » L'or te servira par la suite, quand tu seras devant la porte, gardée par les 2 gardes : tu taperas « donner or » et tu auras ton indice.

Nico (n° 57 bis), dans **Bob Morane Chevalerie**, pour prendre les objets, il faut se mettre près de l'objet, et tout en maintenant « espace » enfoncé, appuyer sur « flèche vers le haut. » Dans **Saboteur II**, pour soulager ma conscience, existe-t-il un moyen pour désactiver les androïdes ? Réponds-moi ou je ne réponds plus de ma disquette !

PHILIPPE G

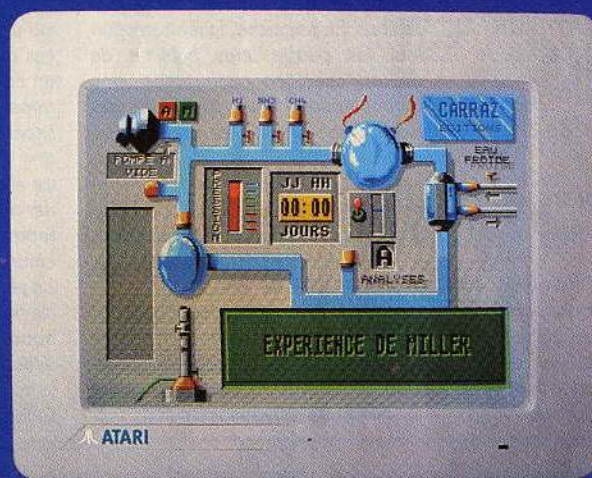
Sur Atari ST, dans **Better Dead Than Alien**, voici les codes :

Niveaux Code
practice electra
a doudle syzygy
very easy drambuie
easy plug
quite easy soprano
average mayonnaise
some effort faucet
much effort potato
great effort woomera
total effort narcissus
hard 8 débutante
real hard firkin
very hard acoustic
ludicrous triptych
absurd jabberwocky
possible ? whimsical
ddo this one ! cornucopia
ok, now this punjabi
still here ? tiddly pom
brilliant ! keupe doll
impossible... sepulchre
... or was it ? euphemism
the end grammarian
the end II crossword
THAT'S IT QUARANTINE
Pour les niveaux « still here ? ! » et « brilliant ! », les espaces doivent être respectés.

36-15 TILT

Bloqué dans
Dungeon
Master ?
Foncez sur
SOS Aventure.
La rubrique
des aventuriers
égarés
disponible
24 h sur 24.

ATARI 520 ST : réveillez vos connaissances.



EQUATEUR

Maths, Anglais, Physique, soumettez-lui tous vos problèmes, il vous aidera à les résoudre. Avec ses nombreux logiciels éducatifs, très faciles à utiliser, l'Atari 520 ST se met au service de l'éducation.



DE NOMBREUX LOGICIELS EDUCATIFS SONT DISPONIBLES

AU TEMPS JADIS
BALLADE EN
PAYS DE L'ANGLAIS
CONNAITRE LA FRANCE
DICTIONNAIRE
EDUCATION PRIMAIRE
FRANÇAIS CM
GEOMETRIE
GEOMETRIE DANS L'ESPACE
GEOMETRIE PLANE

IL ETAIT UNE FOIS
JE COLORIE
JE DECOUVRE
L'ORTHOGRAPHE PAR
LE DESSIN
LE SIDA ET NOUS
LE TEMPS D'UNE HISTOIRE
MATHS CM
MATHS 6E
MATHS 5E-4E

MATHS 3E
MATHS SECONDE
MICRO BAC GEOGRAPHIE
ORTHOGRAPHE CM
PLAY BAC
ROMAN POLICIER
TRACEUR PLUS
VIE ET MORT DES
DINAUSORES
...

ATARI. LE FASCINANT POUVOIR DE LA CRÉATION.  ATARI®

A propos de Dungeon Master

Nous ne comptons plus les lettres et appels téléphoniques que nous recevons régulièrement concernant les « colles » que vous pose Dungeon Master. Jacques Harbonn, dit « Jacques-Double-Face », se fait un devoir de vous sortir des innombrables et malicieux guêpiers de ce superbe jeu de rôle !

Dungeon Master, Tilt d'or 88, est actuellement le meilleur jeu de rôle sur ordinateur. Mais il est loin d'être facile. Comme en témoignent à la fois mon expérience personnelle et le nombreux courrier qui le concerne. Aussi avons-

nous décidé de vous aider un peu sans pour autant déflorer le jeu.

La constitution de l'équipe de départ est capitale pour une réussite à long terme. Vous trouverez, dans le tableau, le récapitulatif des vingt-quatre héros avec leurs caractéristiques propres et les objets qu'ils possèdent au début de l'aventure. Il existe deux moyens de leur rendre la vie. La résurrection les remet dans l'état où ils étaient à leur mort, c'est-à-dire exactement tels qu'ils sont décrits dans le tableau. En revanche, la réincarnation leur fait perdre leurs habilités de départ, avec, en contrepartie, une augmentation des caractéristiques fixes. Dans ce cas, les premiers niveaux sont plus difficiles à franchir mais vous pouvez espérer aussi des personnages plus puissants après.

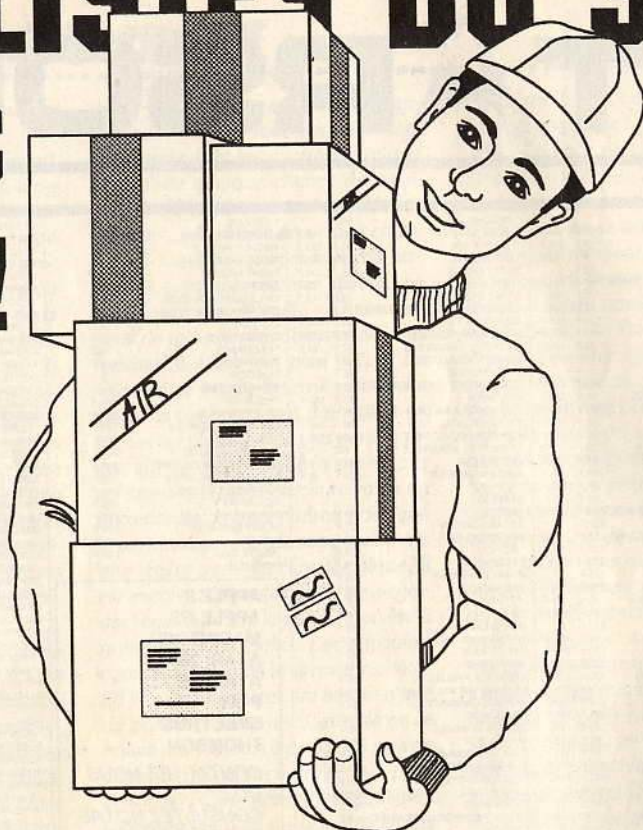
Quel que soit votre choix, il faut absolument éviter les personnages qui ne disposent pas de mana (puissance magique). Il leur est en effet impossible d'en gagner avant le huitième niveau et encore, si certaines conditions sont remplies. Cela vous priverait de pouvoirs de magicien et de pré-

tre et je vous assure qu'il est quasi-indispensable que tous vos personnages apprennent les quatre disciplines pour avoir quelque chance de survie. Une équipe constituée de Hawk, Daroou, Leif et Hissa est un bon choix, mais d'autres ne sont pas mauvais non plus. La fin du premier niveau ne recèle aucune difficulté. Contentez-vous de ramasser les objets et de vous habituer à établir un plan précis. La niche où se trouve le scroll « Nouvelle vie pour vieux os » sert à remettre en vie un ou plusieurs de vos personnages qui auraient trouvé la mort dans un combat. Il suffit aux survivants de ramener les os à cet endroit pour que le personnage renaisse avec seulement une légère perte de caractéristique. Il est encore plus profitable de sauvegarder régulièrement le jeu de manière à reprendre sans malus. Les difficultés commencent dans le second niveau. La plupart des portes ont besoin d'une clé pour être ouvertes. Cette clé ne se trouve pas toujours à proximité et vous devez parfois chercher plus loin pour la trouver. Certaines portes requièrent l'abaissement d'un ou plusieurs leviers

et d'autres le dépôt d'un objet (rocher par exemple) sur la dalle de déclic. Enfin, il y en a une qui doit être brisée à coups d'épée. Vous le reconnaîtrez facilement car aucun mécanisme d'ouverture ne se trouve à proximité. Les trappes revèlent du même mécanisme que les portes : levier et dalle à déclic. Il existe quelques autres difficultés. Dans une des salles assez proches de l'escalier qui vous a conduit au second niveau, vous découvrez deux dalles spéciales. La première ouvre la porte qui se trouve après et la seconde la referme. Il suffit donc de marcher sur la première dalle et de contourner la seconde. Une autre salle comprend neuf de ces dalles suivies de deux grilles successives. Les dalles ouvrent ou ferment des grilles. Le plus simple est d'avancer en ligne droite puis d'effectuer quelques déplacements aller-retour sur la dernière dalle jusqu'à ce que les deux grilles soient ouvertes. Pour le rideau magique qui vous demande un objet précieux, il suffit de déposer n'importe quel objet, même une pierre. Si vous avez choisi Alex Ander, sachez que ces petites pierres (on en trouve deux !) sont les munitions de la fronde qu'il possède. Les fontaines sont capitales pour remplir vos gourdes et étancher votre soif. Une d'elles, la fontaine à souhaits, a aussi une autre fonction. Elle ouvre la porte juxtante quand on y dépose une pièce. La cache et la pièce secrète sont très faciles à découvrir. Je ne vous en dis pas plus. Vous trouverez à ce niveau de quoi équiper correctement vos personnages, tant en armes de poing qu'en armes de jet et en vêtements de protection, ainsi qu'un certain nombre d'objets magiques : scrolls, potions de défense et boîtes magiques. Utilisez les sorts de lumière (LO FUL) plutôt que les torches et faites des potions de soins (LO VI) et d'énergie (LO YA). Cela permet de passer plus rapidement de niveau de magicien et de prêtre. Vous combattez momies et champignons hurlleurs. Les premières sont assez dangereuses mais les seconds, une fois morts, font une excellente nourriture. Dans les combats, mettez-vous à distance des monstres et commencez par faire lancer aux personnages de l'arrière les armes de jet dont ils disposent. Puis, frappez à l'arme de poing. Surveillez la vitalité des combattants et permutuez les places si nécessaire. N'hésitez pas à vous enfuir temporairement si le combat tourne mal, le temps de vous refaire une santé, et utilisez à votre avantage les grilles et les trappes pour vous débarrasser des monstres. Nous descendrons la prochaine fois dans les niveaux suivants. A dans quinze jours et bonne aventure en attendant. Jacques Harbonn.

NOM	HABILITÉS	SANTÉ	RÉSISTANCE	MAGIE	FORCE	DEXTÉRITÉ	SAGESSE	VITALITÉ	ANTI-MAGIE	ANTI-FEU	INVENTAIRE
IAIDO	Apprenti guerrier prêtre novice	48	65	11	43	55	40	35	45	50	Épée samouraï
CHANI	Guerrier novice apprenti magicien	47	67	20	37	47	57	37	47	37	Pierre de lune
HAWK	Guerrier novice apprenti prêtre	70	85	10	45	35	38	55	35	35	2 flèches
BORIS	Ninja novice apprenti magicien	35	65	28	35	45	55	40	45	40	Patte de lapin
NABI	Apprenti prêtre magicien novice	55	65	15	41	36	45	45	55	55	Bâton
SONJA	Guerrier confirmé	65	70	2	54	45	39	49	40	40	Épée/collier
MOPHUS	Prêtre confirmé	55	55	19	42	35	40	48	40	45	3 nourritures
STAMM	Guerrier confirmé	75	80	0	52	43	35	50	35	55	Hache
LEIF	Apprenti guerrier prêtre novice	75	70	7	46	40	39	50	45	45	
AZIZI	Guerrier novice apprenti Ninja	61	77	7	47	48	42	45	30	35	Bouclier/2 dagues
TIGGY	Ninja novice apprenti magicien	25	45	36	30	45	50	35	59	40	Baguette
DAROOU	Apprenti guerrier jeune magicien	100	65	6	50	30	35	45	30	45	
WU TSE	Ninja novice apprenti prêtre	45	47	20	38	35	53	45	47	40	3 étoiles de jet
HALK	Guerrier confirmé	90	75	0	55	43	30	46	38	48	Gourdin/heaume
SYRA	Prêtre novice apprenti magicien	53	72	15	38	35	43	45	42	40	Pomme
GANDO	Apprenti Ninja magicien novice	39	63	26	39	45	47	33	48	43	2 dards empoisonnés
WUUF	Apprenti Ninja prêtre novice	40	50	30	33	57	45	40	35	40	Fiasque vide
LEYLA	Ninja confirmé	48	60	3	40	53	45	47	45	35	Corde
LINFLAS	Apprenti guerrier magicien novice	65	50	12	45	45	47	35	50	35	Arc
HISSA	Apprenti guerrier Ninja novice	80	61	5	58	48	35	35	43	55	
GOTHMOG	Magicien confirmé	60	55	18	40	43	48	34	50	59	Robe d'invisibilité
ALEXANDER	Apprenti Ninja magicien novice	50	57	13	44	55	45	40	35	40	Fronde
ZED	Guerrier novice Ninja novice prêtre novice magicien novice	60	60	10	40	40	40	50	40	40	Torche
ELIJA	Guerrier novice apprenti prêtre	60	58	22	42	40	42	36	53	40	Boîte magique

LES SPECIALISTES DU ST ARRIVENT AVEC DES CADEAUX !



ATARI 520 ST

+

Au choix

Paquet Cadeau
N° 1 ou 2 ou 3 ou 4 ou 5 ou 6

3490 F

Monteur couleur: + 1890 F
1040 à la place du 520: + 1500 F



Goldrunner
Karate Kid II
Sligon
Jupiter Probe
1 jeu Psygnosis *
1 manette de jeu
1 boîte de disquette

Paquet Cadeau 1



Winter Olympiad 88
Mousetrap / Frostbyte
Pluto's / Blood fever
Second's Out
1 jeu Psygnosis *
1 manette de jeu
1 boîte de disquette

Paquet Cadeau 2



Traiblazer
Deflektor
3D Galax / North Star
Maitre de l'Univers
1 jeu Psygnosis *
1 manette de jeu
1 boîte de disquette

Paquet Cadeau 3



- Le manoir de
Mortevieille
- 1 st Word
(traitement de texte)
1 jeu Psygnosis *
1 manette de jeu
1 boîte de disquette

Paquet Cadeau 4



Barbarian (Palace)
Crazy Cars
Wizzball / Rampage
Enduro Racers
1 jeu Psygnosis *
1 manette de jeu
1 boîte de disquette

Paquet Cadeau 5



Pack Psygnosis:
Terrorpods
Barbarian
Obliterator
1 manette de jeu
1 boîte de disquette

Paquet Cadeau 6

* au choix Barbarian, Obliterator ou Terrorpods. La manette de jeu est une manette à micro-switches. Valeur de chaque paquet cadeau: 600/700 F
Vous pouvez remplacer les 3 derniers articles (disquettes, manette et jeu Psygnosis) par un track ball.

Conditions de Vente

- Offre valable jusqu'au 31/12/88 et peut être après !
- 3 ans d'expérience sur ST
- Pas de démos sur les jeux des Paquets Cadeaux (ils ont tous été analysés dans les 5 premiers numéros de Génération 4).
- Tous crédits possibles
- Reprise 520 ou 1040 pour achat Mega ST
- Service technique sur place, dépannage immédiat.
- Nombreux périphériques disponibles à des prix MICRO VIDEO
- Prix et disponibilité peuvent être différents dans le magasin de Bruxelles, renseignez vous !

MICRO VIDEO

la passion d'un spécialiste, la puissance d'une chaîne.

PARIS Loisirs: 8, rue de Valenciennes 75010 Paris ☎ 42.01.83.66 / 42.01.24.30 + Professionnel: 135, rue du fbg St-Denis 75010 Paris ☎ 42.39.09.21 Métro: Gare de l'Est / Gare du Nord		NOUVEAU ! MARSEILLE 75, rue de Lodi 13006 Marseille ☎ 91.94.15.20	TOULOUSE 13, rue Amélie 31000 Toulouse ☎ 61.62.55.55
NOUVEAU ! BORDEAUX 3, cours Alsace et Lorraine 33000 Bordeaux ☎ 56.79.34.89	TOURS 81, rue Michelet 37000 Tours ☎ 47.05.78.50	PERPIGNAN 8, avenue de Grande Bretagne 66000 Perpignan ☎ 68 34 24 40	NOUVEAU ! LYON 11,12 cours Aristide Briand 69300 Caluire ☎ 72.27.14.74
		NOUVEAU ! BELGIQUE 1, rue Dons 1050 Bruxelles	

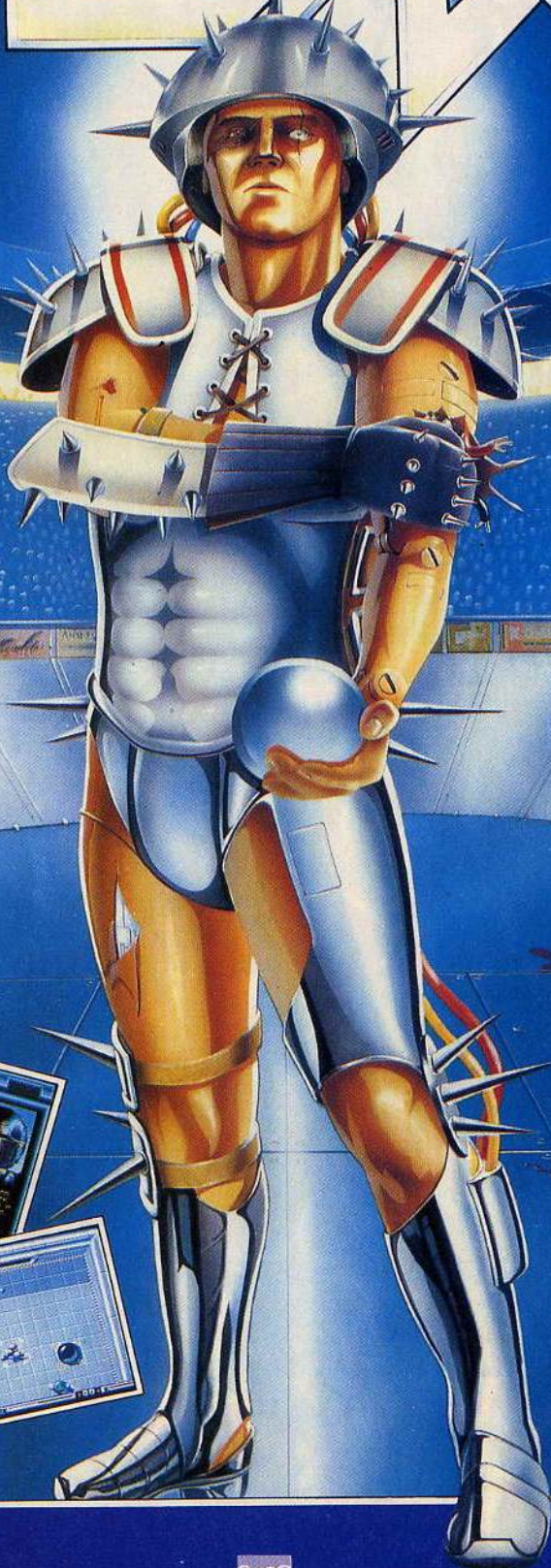
VENTE PAR CORRESPONDANCE



Chèque à la commande ou carte bleue

Bientot sur vos écrans...

SPEEDBALL



SPEEDBALL est un sport agressif qui demande beaucoup de rapidité et de self-control.

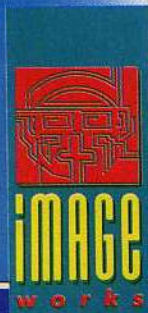
Action garantie, avec ce jeu, d'une grande qualité graphique.

Disponible sur Atari ST Amiga et PC.

Distribué par



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. (16-1) 48 98 99 00



Disponible dans les FNAC.



et les meilleurs points de vente.

les meilleurs logiciels sont à Conforama



299F

Pour PC
en 5,25 ou 3,5

- ◀ **COMPILATION**
- Test drive
 - Tétris
 - Marble madness
 - The enforcer

en cassette

149F

Pour Thomson

- ◀ **COMPILATION**
- Masque • Stone zone
 - Brain power • Space tunel
 - Trivial poursuit

199F

Pour Thomson

◀ **COMPILATION**

- Ikari warriors
- Bomb jack
- Buggy boy
- Beyond the ice palace

299F

Pour
Amiga

**GRAND CHOIX
D'ACCESSOIRES
ET CONSOMMABLES**

199F

l'ensemble ci-dessus
comprenant :

- 1 joystick standard
- 1 kit de nettoyage
3,5 ou 3 pouces
- 1 boîte de rangement
de 40 disquettes 3,5 ou
3 pouces avec serrure

299F

l'ensemble ci-contre
comprenant :

- 1 joystick PC
- 1 carte contrôleur
- 1 kit de nettoyage 5,25
- 1 boîte de rangement
de 50 disquettes 5,25
pouces avec serrure.

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

DISPONIBLES
DANS TOUS
LES MAGASINS

PRIX VALABLES
JUSQU'AU
31 DÉC. 1988

3 NEW BLOCKBUSTERS FROM TYNESOFT!

MEGAPACK

WINTER 88
SUICIDE MISSION
SECONDS OUT
FROST BYTE
PLUTOS

AMIGA

Distribué par UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX



Tel. (1) 48 98 99 00

RINGLING BROS. & BARNUM & BAILEY CIRCUS GAMES

TYNESOFT PRESENTS THE GREATEST SHOW ON EARTH

TYNE SOFT

Disponible sur ST et Amiga.

SUPERMAN THE MAN OF STEEL

TYNE SOFT

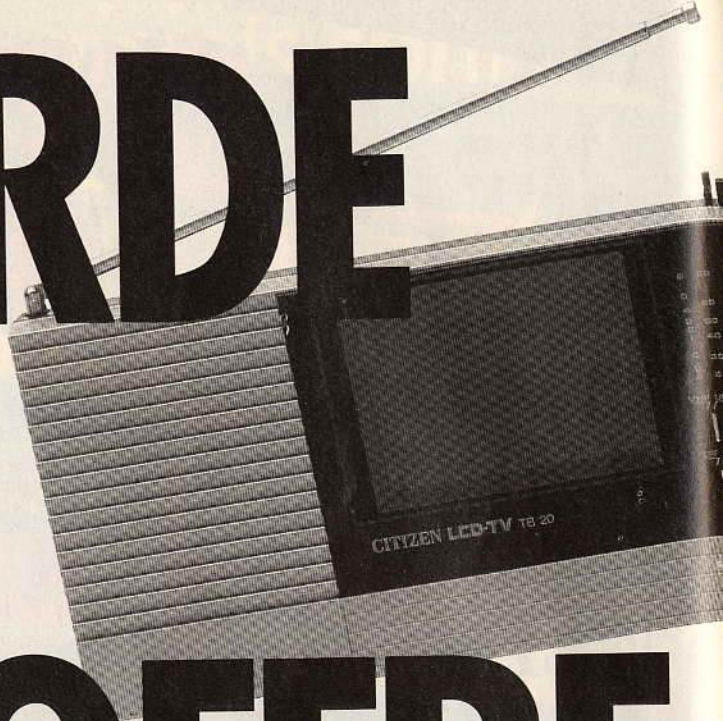
SUPERMAN et CIRCUS GAME disponibles sur ST, Amiga, PC, Amstrad, C64, Spectrum.



TYNESOFT
COMPUTER SOFTWARE
Addison Industrial Estate Blaydon,
Tyne & Wear NE21 4TE Tel: (091) 414 4611

Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.

JE GARDE TOUT OU J'OFFRE A PAPA ?



AMIE aime se faire des amis :
Achetez votre ordinateur au meilleur prix,
et repartez avec en plus une TV à cristaux liquides
CITIZEN ou un lecteur de cassettes et radio LANSAY.

AMSTRAD CPC 6128

moniteur couleur :

3990 F.

**CADEAU : un lecteur de cassettes
et radio LANSAY**

AMIGA 500

+ moniteur couleur :

7290 F.

**CADEAU : une TV à cristaux
liquides TB20 CITIZEN
(VHF-UHF, SECAM)
ou 50 % sur une imprimante
9 aiguilles.**

AMIE LE PRO.

LA TV

PARIS

11 et 19 bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro République

MARSEILLE

69 cours Lieutaud
13006 MARSEILLE Tél. : 91 42 50 42

Occasions et SAV :

2 rue Rampon 75011 PARIS

Tél. : (1) 43 57 82 05

Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h.

ATARI 520 STF

+ moniteur couleur :

5490 F

CADEAU : un lecteur de cassettes
et radio LANSAY

ou 50 % sur une imprimante
9 aiguilles.

**PROMOS
NOËL**

ATARI 1040 STF

+ moniteur couleur :

7490 F.

CADEAU : une TV à cristaux
liquides TB20 CITIZEN
(VHF-UHF, SECAM)

ou 50 % sur une imprimante
9 aiguilles.

**3 % de remise supplémentaire
pour paiement avec les cartes
Aurore et Pluriel.**

TI-61

A RETOURNER A: AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____

CODE POSTAL [][][][][]

TÉL. : _____

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			
* POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 60 F			TOTAL

CHEQUE CCP CARTE BLEUE

[][][][] DATE D'EXPIRATION

DATE _____

SIGNATURE _____

(Tous nos prix sont TTC,
les promotions ne sont pas cumulables.)



• MAJUSCULE •

Villes	Enseignes	Adresses
ABBEVILLE	Duclerq	33, place de l'Hôtel de Ville
ALBI	Sygem	26, avenue François Verdier
ALENÇON	Majuscule Alençon	34, Grande Rue
ANGERS	Majuscule Angers	26, rue Saint-Julien
ANGOULEME	L'homme Micro Angoulême	5, rue Franklin
APT	Dumas	61, rue des Marchands
ARGENTAN	Locabureau	Boulevard de l'Expansion
AUXERRE	Majuscule Auxerre	11 à 15, rue de la Draperie
AVIGNON	Amblard	10/14, Portail Mathéron
BAR LE DUC	Richez	36, rue Rousseau
BAYEUX	Neveu	12/14, place aux Pommes
BEAUNES	Bureau Moderne	18/22, av. de la République
BEAUVAIS	Majuscule Queneutte	5, rue du Docteur Gérard
BESANÇON	Camponovo	50, Grande Rue
BOULOGNE s/MER	Duminy	34, rue Faidherbe
BOURGOIN JALLIEU	Majolire	44, rue de la Liberté
BOURGOIN JALLIEU	Majolire	Centre Commercial de l'Isle
BREST	Majuscule Brest Informatique	129, rue Jean Jaures
CALAIS	Majuscule Calais	83, boulevard La Fayette
CANNES	Sorbonne Cannes	7, rue des Belges
CHALETTE s/LOING	Majuscule Librairie des Ecoles	46, ter, rue Marceau
CHARLEVILLE MEZIERE	Orga-Buro	2 à 4 rue Noël
CHARTRES	Legue Informatique Chartres	10, rue Noël Ballay
CHERBOURG-Tourvill	Habert Micro	Rue des Métiers
COGNAC	L'homme Micro Cognac	138, rue Aristide Briand
CREIL	Majuscule Queneutte	22, rue de la République
DREUX	Legue Informatique Dreux	11, Grande Rue
DUNKERQUE	Majuscule Dunkerque	Place JeanBart
FOIX	Surre	29, rue Delcassé
GAP	Accord France	Place Gavotte
GIEN	Espace Pa	13, place du Maréchal Leclerc
GUERET	Saint-Martin Jeune	11, Grande Rue
GUINGAMP	Toulet Suberbie	15, rue Notre-Dame
LA ROCHE /YON	Majuscule La Roche /Yon	15, rue des Halles
LISIEUX	Majusc. Lisieux Loison Bobo	28, rue de la Libération
LONS LE SAUNIER	Marque Mailard	13, rue Lecourbe
LORIENT	Craft	1, place Aristide Briand
LUNEVILLE	Bastien	22/26, rue Germain Charier
LYON	Majuscule Lyon	7, Cours Gambetta
MACON	Renaudier	23, rue Sigorgne
MANTES LA JOLIE	Tonnenx	47, rue Nationale
MARSEILLE	Boss	41/43, rue d'Italie
MAUBEUGE	France Papeterie	37, avenue de Franco
MELUN	Jacques Amyot	22, rue Paul Doumer
MEYZIEU	Creuzet	116 bis, rue de la République
MONTARGIS	Majusc. Montargis	3, rue de Loing
MONTPELLIER	Sauramps Informatique	Le Triangle, allée Jules Millau
MORTAGNE au PERCHE	Majusc. Mortagne au Perche	48, place du Général de Gaulle
MULHOUSE	Papeterie des 3 Rois	6, rue des Halles
NICE	Sorbonne Informatique	40, rue Giuffredo
NICE	Espace Sorbonne	22, rue Massena
OLORON STE-MARIE	Corne	15/17, rue Saint-Grat
ORLEANS	A.M.C.	13, rue des Minimes
POITIERS	Majuscule Poitiers	3 bis, rue de l'Eperon
PONTIVY	Blayo	24 bis, rue Albert Mun
PONTOISE	La Bureautière	13, quai du Pothuis
SAINT QUENTIN	Cognet	21, rue Victor Basch
SAINT LO	Neveu	Route de Bayeux
SARREGUEMINES	Pierron-Muller	5, rue Sainte Croix
TOULOUSE	Castela	20, place du Capitole
VENDOME	Denis	20 & 56, avenue Gérard Yvon
VIENNE	Majuscule Vienne	20/22, rue de la Table Ronde
VIERZON	Burotique 2000	16, rue de la République
VILLEFRANCHE /Saône	Develay	986, rue Nationale
VERSAILLES	Dauphinor	Rue des Châteaux

Points de Vente associés :

Villes	Enseignes	Adresses
BOURGES	Connexion	Route de la Charité
EVREUX	Isa	7, rue de Verdun
NANTES	Micronaute	9, rue Unvoy de St-Bedan
PARIS	Videoshop	50, rue de Richelieu
PARIS	Videoshop	251, rue Raspail
PARIS	Microfolie's / Microneuf	40, bis rue de Douai
ST-GERMAIN EN LAY	Microfolie's / Microdix	13, rue des Louviers
VERSAILLES	Microfolie's / Micriel	4, rue André Chenier

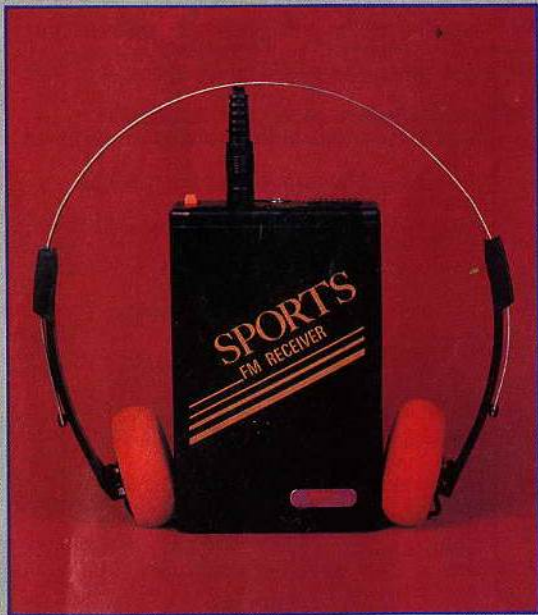


Compilation AMSTRAD comprenant :

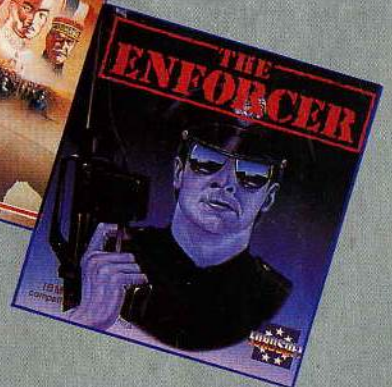
- BEYOND THE ICE PALACE
- BUGGY BOY
- IKARI WARRIORS
- TETRIS
- ASPHALT
- MANGE-CAILLOUX

**+ UN RÉCEPTEUR
FM AVEC CASQUE
POUR 159 F CASSETTE
199 F DISQUE**

• MAJUSCULE •



Le Récepteur FM est livré sans pile.



Compilation PC 5 1/4 comprenant :

- DEFENDER OF THE CROWN
- WARGAME CONSTRUCTION SET
- PROFESSION DETECTIVÉ
- STELLAR CRUSADE

Compilation ATARI ST comprenant :

- IKARI WARRIORS
- DEFENDER OF THE CROWN
- COLONIAL CONQUEST
- THE ENFORCER

**+ UN RÉCEPTEUR
FM AVEC CASQUE
POUR 299 F**

GOLDMAZE

Un labyrinthe en 3D
où vous retrouvez 14 salles.
Vous pouvez
jouer seul ou à deux.

Pour C 128
Auteur : Black Soft

Vous devez sauvegarder le deuxième listing de GOLDMAZE sous le nom "GOLDMAZE 1099".

PREMIER LISTING

```
100 WINDOW 0,0,39,24,1
110 COLOR 0,12:COLOR 4,1
120 WINDOW 1,1,38,3
130 COLOR 5,1
140 PRINT"BLACKSOFT GOLDMAZE"
;
150 PRINT"BLACKSOFT"
160 PRINT" 1099 "
;
170 PRINT"
180 COLOR 5,14
190 WINDOW 28,19,39,24,1
200 PRINT" APPUYEZ "
210 PRINT" SUR UNE DES "
220 PRINT" TOUCHES "
```

```
230 WINDOW 1,4,27,18
240 COLOR 5,4
250 PRINT" AU FOND DU LABYRINTHE D'
OR";
260 PRINT" ,PERDUE DANS LE DONJON U
NIV";
270 PRINT" MERSEL, SE TROUVE LA REPON
SE";
280 PRINT" AU SECRET DE L'UNIVERS
.";
290 PRINT" "
300 PRINT" POSSEDER LE TRESOR DU ";
310 PRINT" BAGÉ VOUS CONDUIRA JUSQU
";
320 PRINT" AU BOUT DE L'ÉTERNEL DANS
";
330 PRINT" UN MONDE OU LA MORT EST
";
340 PRINT" INCONNUE. "
350 GETKEY A$
360 WINDOW 13,7,38,17,1
370 COLOR 5,14
380 PRINT" POUR CELA VOUS DEVEZ ";
390 PRINT" RETROUVER LES 14 SALLES"
;
400 PRINT" DU PLANQUI SONT ALLUMEE
S";
410 PRINT" ,OU VOUS TROUVEREZ ";
420 PRINT" UN GLAIVE, UN POTET UN";
430 PRINT" VIEUX CRANE. ";
440 PRINT" UNE CAVE CLIGNOTERA ALOR
S";
450 PRINT" PENDANT UNE SECONDE.";
460 PRINT" RETROUVEZ LA ET VOUS ";
470 PRINT" OBTIENDREZ LA CLE DU DON
JON";
480 PRINT" "
490 GETKEY A$
```

```
500 WINDOW 1,14,27,24,1
510 COLOR 5,4
520 PRINT" VOUS POURREZ REUSSIR VOT
RE";
530 PRINT" MISSION SEUL OU A L'AID
E";
540 PRINT" D'UN AUTRE JOUEUR.";
550 PRINT" IL VOUS AIDERA A TROUVER
";
560 PRINT" LES OBJETS ET LA CLE.";
570 PRINT" "
580 PRINT" TOUCHES A UTILISER
"
590 PRINT" JOUEUR 1 JOUEUR
2 "
600 PRINT" E N B
"
610 PRINT" S D O E 4 6
"
620 PRINT" X S 2
"
630 GETKEY A$
640 TRAP 680:HISC=380
650 OPEN 2,8,2,"HISCORE,S,W"
660 PRINT#2,HISC
670 CLOSE 2:GOTO 690
680 CLOSE 2
690 COLOR 5,1
700 WINDOW 28,19,39,24,1
710 PRINT" LECTURE "
720 PRINT" PROGRAMME "
730 PRINT" PRINCIPAL "
740 RUN "GOLDMAZE 1099"
750 REM *** SAUVEGARDEZ LE PROGRAMM
E ***
760 REM *** AVANT DE LE LANCER
***
```

READY.

DEUXIEME LISTING

```
100 GRAPHIC1,1:FAST:COLOR1,2
110 WIDTH 1:VOL 4
120 WINDOW 0,0,39,24,1
130 BOX 1,70,61,82,63,,1
140 BOX 1,73,64,79,140
150 BOX 1,75,66,77,138
160 BOX 1,70,141,82,143,,1
170 BOX 1,240,61,252,63,,1
180 BOX 1,243,64,249,140
190 BOX 1,245,66,247,138
200 BOX 1,240,141,252,143,,1
210 CHAR 1,12,3,"VOLUME AU MAXIMUM"
,1
220 CHAR 1,12,4,"PORT JOYSTICK NW2"
230 CHAR 1,15,9,"BLACK SOFT"
240 CHAR1,15,10,"PRESENTENT"
250 CHAR1,13,12," GOLDMAZE ",1
260 CHAR1,13,13," 1099 ",1
270 CHAR1,14,15,"VERSION POUR"
280 CHAR1,13,16,"COMMODORE C128"
290 CHAR1,11,22,"NOMBRE DE JOUEURS
?"
300 CHAR1,14,23,"(UN OU DEUX)"
310 SLOW:GET A$:A=VAL(A$)
320 IF A=1 THENJR=1:F=1
330 IF A=2 THENJR=2:F=2
340 IF A<1 OR A>2 THEN310
350 COLOR 0,1:COLOR 4,5
360 CHAR1,13,19,"INITIALISATION",1
370 GOSUB 3980
380 REM *****
*****
390 REM ***** SPRITES *****
*****
400 REM *****
***** :
410 FAST
420 GRAPHIC3,1:SCALE 1,640,200
430 COLOR 1,12:COLOR 2,2
440 CIRCLE 1,100,100,4,3
```

Atarinite
galopante ou
Amigalite
aiguë, docteur?

microchip

Le big broker de la micro.

107 rue de la Tombe-Issoire. 75014 Paris **43 21 51 00**
283 rue du Fg Saint-Antoine. 75011 Paris **43 70 82 45**
8 boulevard Magenta. 75009 Paris **42 08 12 90**

En décembre ouvert le dimanche.

SESAME

```

450 CIRCLE 2,100,100,3,2
460 BOX 1,106,99,116,100
470 BOX 2,106,101,116,101
480 BOX 1,110,102,114,102
490 DRAW 1,110,103,114,103
500 SSHAPE SW$,94,90,117,111
510 SPRSAV SW$,3
520 SFRITE 3,1,12,0,0,0,1
530 MOVSPR 3,0,0:SCNCLR 3
540 REM *****
550 BOX 2,96,100,100,101
560 BOX 1,102,98,102,103
570 DRAW 1,100,98,100,103
580 BOX 3,104,98,104,103
590 BOX 1,106,99,116,101,,1
600 BOX 1,118,100,118,101
610 BOX 1,106,102,116,102
620 SSHAPE KX$,96,90,119,111
630 SPRSAV KX$,4
640 SPRITE 4,1,10,0,0,0,1
650 MOVSPR 4,0,0:SCNCLR 3
660 REM *****
670 BOX 2,100,99,112,106,,1
680 BOX 2,102,107,110,107
690 BOX 2,104,108,108,108
700 BOX 2,104,97,108,97
710 DRAW 2,102,98,110,98
720 BOX 1,104,98,108,100,,1
730 DRAW 1,102,99,110,99
740 BOX 0,104,102,108,102
750 DRAW 0,102,101,110,101
760 SSHAPE WR$,96,90,119,111
770 SPRSAV WR$,5
780 SPRITE 5,1,10,0,0,0,1
790 MOVSPR 5,0,0:SCNCLR 3
800 REM *****
810 COLOR 1,2:COLOR 2,10
820 CIRCLE 2,100,100,9,7
830 PAINT 2,100,100
840 BOX 2,94,106,106,108,,1
850 FOR I=94 TO 106 STEP 4
860 BOX 1,1,108,1,109:NEXT
870 BOX 0,98,103,98,105
880 BOX 0,102,103,102,105
890 BOX 0,98,96,98,100
900 BOX 0,102,96,102,100
910 BOX 0,96,98,96,100
920 BOX 0,104,98,104,100
930 SSHAPE B$,90,90,113,111
940 SPRSAV B$,6
950 SPRITE 6,1,10,0,0,0,1
960 MOVSPR 6,0,0:SCNCLR 3
970 REM *****
980 COLOR 2,2
990 COLOR 1,12
1000 CIRCLE 1,100,100,4,3
1010 CIRCLE 2,100,100,3,2
1020 BOX 1,106,99,116,100
1030 BOX 2,106,101,116,101
1040 BOX 1,110,102,114,102
1050 DRAW 1,110,103,114,103
1060 SSHAPE B$,94,90,117,111
1070 SPRSAV B$,3
1080 SPRITE 3,1,12,0,0,0,1
1090 MOVSPR 3,0,0:SCNCLR 3
1100 COLOR 3,2:COLOR 2,12:COLOR 1,1
3
1110 C=1:C1=2:GOSUB 1130
1120 C=2:C1=1:GOSUB 1130:GOTO 1220
1130 BOX C,84,182,92,188,,1
1140 DRAW 0,84,182,92,182,92,188,84
,188
1150 FOR I=183 TO 187 STEP 2
1160 DRAW C1,84,I,88,I,92,I:NEXT
1170 FOR I=182 TO 188 STEP 2
1180 DRAW C1,86,I,90,I:NEXT
1190 SSHAPE A$,78,176,100,197
1200 SPRSAV A$,C
1210 SCNCLR 3:RETURN
1220 SPRITE 1,1,6,0,0,0,1
1230 SPRITE 2,1,3,0,0,0,1
1240 REM *****
*****
1250 REM ***** DECOR *****

```

```

*****
1260 REM *****
*****
1270 WIDTH 2
1280 BOX 2,0,0,158,66
1290 BOX 2,161,0,319,66
1300 BOX 2,0,67,319,71,,1
1310 BOX 2,0,193,319,299,,1
1320 BOX 2,0,71,5,199,,1
1330 BOX 2,315,71,319,199,,1
1340 BOX 2,156,71,160,199,,1
1350 BOX 2,161,114,314,118,,1
1360 WIDTH 1
1370 BOX 1,2,1,158,66
1380 BOX 1,162,1,316,66
1390 FOR I=5 TO 155 STEP 10
1400 DRAW 1,1,72 TO 1,192
1410 NEXT I
1420 FOR I=72 TO 192 STEP 10
1430 DRAW 1,5,1 TO 155,1
1440 NEXT
1450 BOX 1,35,62,45,72
1460 BOX 0,36,63,43,71,,1
1470 BOX 1,161,72,314,114
1480 BOX 1,161,118,314,192
1490 COLOR 2,8
1500 D=0:GOSUB 1520:D=161:GOSUB 152
0
1510 GOTO 1620
1520 BOX 1,10+D,10,15+D,60,,1
1530 BOX 1,15+D,57,145+D,60,,1
1540 BOX 1,145+D,10,150+D,60,,1
1550 BOX 1,55+D,20,105+D,40,,1
1560 DRAW 2,16+D,10TO55+D,20TO 55+D
,40
1570 DRAW 2,55+D,40TO16+D,56TO16+D,
10
1580 PAINT 2,40+D,40
1590 DRAW 2,106+D,20TO144+D,10TO144
+D,56
1600 DRAW 2,144+D,56TO106+D,40TO106
+D,20
1610 PAINT 2,120+D,30:RETURN
1620 REM *****
*****
1630 MOVSPR 1,187,168
1640 MOVSPR 2,187,168
1650 IF JR=1 THEN MOVSPR 2,0,0
1660 CHAR 1,21,16,"TEMPS: 00:00"
1670 CHAR 1,21,17,"SCORE: 00"
1680 CHAR 1,21,18,"OBJET: 0"
1690 BOX 3,6,73,13,81,,1
1700 BOX 3,6,93,13,101,,1
1710 BOX 3,36,183,43,191,,1
1720 BOX 3,56,143,63,151,,1
1730 BOX 3,66,103,73,111,,1
1740 BOX 3,86,133,93,141,,1
1750 BOX 3,116,173,123,181,,1
1760 BOX 3,126,143,133,151,,1
1770 BOX 3,136,83,143,91,,1
1780 BOX 3,146,183,153,191,,1
1790 BOX 3,6,153,13,161,,1
1800 BOX 3,36,113,43,121,,1
1810 BOX 3,106,73,113,81,,1
1820 BOX 3,146,123,153,131,,1
1830 TI$="000000":SLOW
1840 A=8:B=6:K=8:L=6
1850 X=187:Y=168:V=187:W=168
1860 D=0:GOSUB 1880:D=161:GOSUB 188
0
1870 OB=0:SC=0:GOTO 1910
1880 C=0:C1=1:C2=0:GOSUB 2840
1890 N=0:S=1:O=0:E=0
1900 GOSUB 2890:GOSUB 2940:RETURN
1910 REM *****
*****
1920 REM ***** GESTION *****
*****
1930 REM *****
*****
1940 TE$=MID$(TI$,3,2)+": "
1950 TE$=TE$+MID$(TI$,5,2)
1960 CHAR 1,28,16,TE$
1970 IF OB=>14 THEN GOSUB 3580

```

```

1980 IF JR=1 THEN 2020
1990 IF F=1 THEN F=2:ELSE F=1
2000 IF F=1 THEN 2020
2010 IF F=2 THEN 2190
2020 CHAR 1,31,10,"JOUEUR 2"
2030 CHAR 1,21,10,"JOUEUR 1",1
2040 GETKEY A$:D=0
2050 N(F)=INT(N(F)):S(F)=INT(S(F))
2060 O(F)=INT(O(F)):E(F)=INT(E(F))
2070 IF A$="E"ANDN(F)=0THEN Y=Y-10:
B=B+1
2080 IF A$="E"ANDN(F)=1THEN 2040
2090 IF A$="X"ANDS(F)=0THEN Y=Y+10:
B=B-1
2100 IF A$="X"ANDS(F)=1THEN 2040
2110 IF A$="D"ANDE(F)=0THEN X=X+20:
A=A+1
2120 IF A$="D"ANDE(F)=1THEN 2040
2130 IF A$="S"ANDO(F)=0THEN X=X-20:
A=A-1
2140 IF A$="S"ANDO(F)=1THEN 2040
2150 IFA$<>"E"ANDA$<>"D"ANDA$<>"S"A
NDA$<>"X"THEN2040
2160 MOVSPR 1,X,Y
2170 T=(B*15)+A:CA=INT(ABS(PO(T)))
2180 GOTO 2360
2190 CHAR 1,21,10,"JOUEUR 1"
2200 CHAR 1,31,10,"JOUEUR 2",1
2210 GETKEY A$:D=161
2220 N(F)=INT(N(F)):S(F)=INT(S(F))
2230 O(F)=INT(O(F)):E(F)=INT(E(F))
2240 IF A$="B"ANDN(F)=0THEN W=W-10:
L=L+1
2250 IF A$="B"ANDN(F)=1THEN 2210
2260 IF A$="2"ANDS(F)=0THEN W=W+10:
L=L-1
2270 IF A$="2"ANDS(F)=1THEN 2210
2280 IF A$="6"ANDE(F)=0THEN V=V+20:
K=K+1
2290 IF A$="6"ANDE(F)=1THEN 2210
2300 IF A$="4"ANDO(F)=0THEN V=V-20:
K=K-1
2310 IF A$="4"ANDO(F)=1THEN 2210
2320 IFA$<>"B"ANDA$<>"6"ANDA$<>"2"A
NDA$<>"4"THEN2210
2330 MOVSPR 2,V,W
2340 T=(L*15)+K:CA=INT(ABS(PO(T)))
2350 REM *****
*****
2360 REM *****
*****
2370 IF T=132 AND CA=0 THEN CA=12
2380 IF T=139 AND CA=0 THEN CA=6
2390 IF T=146 AND CA=0 THEN CA=8
2400 IF T=153 AND CA=0 THEN CA=3
2410 C=2:C1=2:C2=1:GOSUB 2840
2420 GOSUB 2890:GOSUB 2940
2430 C=0:C1=1:C2=0
2440 N(F)=1:S(F)=1:E(F)=1:O(F)=1
2450 IF CA=0 THEN GOSUB 3760
2460 IF CA=1 THEN S(F)=0
2470 IF CA=2 THEN GOSUB 2940:N(F)=0
2480 IF CA=3 THEN GOSUB 2890:O(F)=0
2490 IF CA=4 THEN GOSUB 2840:E(F)=0
2500 IF CA=5THENGOSUB 2940:N(F)=0:S
(F)=0
2510 IF CA=6 THEN BEGIN:GOSUB 2840
2520 GOSUB 2890:O(F)=0:E(F)=0:BEND
2530 IF CA=7 THEN BEGIN:GOSUB 2840
2540 GOSUB 2940:N(F)=0:E(F)=0:BEND
2550 IF CA=8 THEN BEGIN:GOSUB 2890
2560 GOSUB 2940:N(F)=0:O(F)=0:BEND
2570 IF CA=9THENGOSUB 2840:E(F)=0:S
(F)=0
2580 IF CA=10THENGOSUB2890:O(F)=0:S
(F)=0
2590 IF CA=11 THEN BEGIN:GOSUB 2840
2600 GOSUB2940:N(F)=0:S(F)=0:E(F)=0
:BEND
2610 IF CA=12 THEN BEGIN:GOSUB 2890
2620 GOSUB2940:N(F)=0:S(F)=0:O(F)=0
:BEND
2630 IF CA=13 THEN BEGIN:GOSUB 2840
2640 GOSUB 2890:GOSUB 2940

```


UNITÉS CENTRALES ET CONFIGURATIONS

- A 500 512 Ko RAM + lecteur 3 1/2 + souris **4490 F**
- A 500 C A 500 + moniteur couleur 1084 **7290 F**
- A 2000 1 Mo RAM + lecteur 3 1/2 + souris **11590 F**
- A 2000 C A 2000 + moniteur couleur 1084 **14790 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS	
3 1/2 interne A 2010	1690 F
3 1/2 externe A 1010	1390 F
5 1/4 ext. + affichage	2190 F
3 1/2 ext. + affichage	1790 F
MONITEURS	
Monochrome HR A 2024	NC
Couleur HR 1084 S	2990 F
Couleur HR	
reman. A 2080	4490 F
Couleur multi synchro	7490 F
EXTENSIONS	
512 Ko interne A 501	1490 F
2 Mo externe OKo	1700 F
1,5 Mo int. sans mémoire	2100 F
2 Mo interne A 2058/2	6510 F
DISQUES DURS	
20 Mo externe + cont.	
AMIGA A 500	6990 F
20 Mo interne + cont.	
PC A 2092/PC 5060	6150 F
20 Mo interne + cont.	
AMIGA A 2092/A 2090	6150 F
ÉMULATEURS	
PC XT + lecteur 5 1/4	
A 2088 D	5600 F
PC AT + lecteur 3 1/2	
A 2086 D	NC
GRAPHIQUE/VIDÉO	
Digiview	1990 F
Frame grabber N/B	8890 F
Frame grabber couleur	9350 F
Filtre électronique	2690 F
Genlocker vidéo comp. int.	
A 2300	NC
Genlocker vidéo comp. ext.	
GST 30	3390 F
Genlocker + encoder ext.	
GST 1000	14900 F
Encoder PAL EPAL	2590 F
Interface vidéo comp.	
PAL A 2032	790 F
Caméra HV 720	3350 F
Objectif SCHNEIDER	950 F
Zoom COSMICAR	4450 F
Statif ROHEN	1800 F
Tablette Easy/500	4590 F
Tablette Easy/2000	5390 F
Graphiscope II PROMO	1000 F
Table graph. CRP A4	4490 F
Table graph. CRP A3	8490 F
Table trac. A4 ANGALIS	11990 F
Table trac. A3 ANGALIS	NC
Scanner CANON A4	11560 F
Scanner CANON A3	15120 F
Souris	270 F
Crayon optique	NC
TÉLÉMATIQUE	
Modem DTL 3000	6400 F
Modem DATAPHON	
S 21-23 D	3990 F
Émulateur ARCHOS	1190 F
Émulateur FLAMITEL	1490 F
Émulateur DIGA	990 F
SON	
Interface Midi	520 F
Perfect sound	990 F
Pro Midi studio	1590 F
Sound sampler	990 F
Visual Aural	2490 F

IMPRIMANTES

CITIZEN	LC 24 10	4990 F
120 D	AMSTRAD	
LSP 10	DMP 3 160	2290 F
MSP 15	DMP 4 000	3995 F
STAR	LQ 3 500	3990 F
LC 10	EPSON	
LC 10 couleur	LX 800	2690 F

a les promos

AMIGA 500
+ moniteur couleur 1084 F
+ extension 512 K

= 7990 F

AMIGA 500
+ moniteur couleur Printel

= 6290 F

AMIE LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10%
de produit en plus
sauf promos

EXCLUSIF : LE DÉFI!

PROMO -50% SUR NOS IMPRIMANTES*
POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**
*9 aiguilles** de plus de 5000 F.

a les services

- 2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre!
- un SAV compétent et intégré
- facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel
- la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale**
- le service spécial collectivité :
Allo Danièle (1) 43 57 48 20

* sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 F



3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

LES LOGICIELS

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

GRAPHIQUE/VIDÉO	
Aegis Draw +	1899 F
Aegis Impact	1699 F
Aegis Video Titler	1400 F
Animate 3D	1299 F
Butcher	339 F
CAO 3D	1490 F
Deluxe Paint II PAL	650 F
Deluxe Print	900 F
Deluxe Vidéo 1.2	950 F
Digipaint	580 F
Dynamic CAD	1100 F
Grabbit	299 F
Page Flipper	400 F
Photon Paint	650 F
Printmaster +	500 F
PRO Vidéo	600 F
Sculpt 3D	899 F
Silver	1700 F
TV Show	770 F
Vidéoscope 3D	1549 F
LANGAGES	
Aztec C Comp.	2000 F
Climate	370 F
Lattice C 4.0	1790 F
Macro Assembleur	679 F
MCC Pascal	670 F
True Basic	1184 F
MUSIQUE	
Aegis Audiomaster	590 F
Aegis Sonix	790 F
Deluxe Music	800 F
Dr TS	1990 F
Dynamic Drum	450 F
Future Sound	2000 F
Instant Music	293 F
Music Studio	399 F
Synthia	950 F
X Music	950 F
BUREAUTIQUE	
DB Man	1439 F
Page Setter Fr.	1690 F
Professional Page	3690 F
ProWrite	1120 F
Scribble	750 F
Superbase Pro	1490 F
Textcraft + V1.3	300 F
VIP Professional	1400 F
Vizawrite	1490 F
JEUX	
Barbarians	250 F
Arkanoid	245 F
Arkanoid II	NC
Ferrari F1	260 F
Jeanne d'Arc	300 F
Explora	350 F
Faery Tale	380 F
Capone	250 F
Xenon	220 F
Zoom	250 F
Superski	230 F
Tanglewood	250 F
Sub Battle	290 F
King of Chicago	290 F
Buggy Boy	250 F
Destroyer	320 F
Ice Hockey	220 F
Pandora	250 F
Bionic Commando	250 F
Garrison	250 F
Space Racer	200 F
Chess M 2000	260 F
Bermude Project	285 F
Iron Lord	NC
Macadam Bumper	NC
Parts of Call	380 F
Roadblaster	NC
The Three Stooges	295 F
Paladin	320 F
NOUVEAUTES	
Pow	NC
Romb Ruster	NC
Space Harrier	NC
Isp Hang On	NC
Enduro Racer	NC
Vixen	230 F
Carrier Command	290 F
California Games	NC
Platoon	260 F
Ultima IV	280 F
Arche Cpt Blood	NC
Menace	220 F
Summer Olympiad	220 F

LES LIVRES

Amazing Computing	45 F	Intuition	350 F
AmigaBasic	249 F	Langage Machine	199 F
Hardware Ref. Manual	295 F	Romkernel Manual	295 F
Programmer's Handbook I	295 F	Trucs et Astuces	199 F
Programmer's Handbook II	295 F	Trucs et Astuces (disk)	120 F
Sound and Graphics	240 F		
AmigaDos manuel Fr.	199 F		
AmigaDos Référence	149 F		
AmigaWorld	45 F		
Bien Débuter Amiga	149 F		
Clefs pour Amiga	195 F		

AMIE LE PRO.

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM _____
ADRESSE _____

VILLE _____

CODE POSTAL [] [] [] [] [] []

TÉL. : _____

MON ORDINATEUR : _____

MES 10% DE PRODUITS EN PLUS : _____

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			
* POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 60 F		TOTAL	

CHEQUE CCP CARTE BLEUE

DATE D'EXPIRATION _____

DATE _____ SIGNATURE _____

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.)



SESAME

```

2650 N(F)=0:D(F)=0:E(F)=0:BEND
2660 IF CA=14 THEN BEGIN:GOSUB 2840
2670 GOSUB2890:D(F)=0:E(F)=0:S(F)=0
:BEND
2680 IF CA=15 THEN BEGIN:GOSUB 2840
2690 GOSUB 2890:GOSUB 2940
2700 N(F)=0:S(F)=0:D(F)=0:E(F)=0:BE
ND
2710 IF F=1 THEN 2720:ELSE 2770
2720 CHAR N(F),25,11,"N"
2730 CHAR S(F),25,13,"S"
2740 CHAR O(F),23,12,"O"
2750 CHAR E(F),27,12,"E"
2760 GOTO 2830
2770 REM *****
2780 CHAR N(F),35,11,"N"
2790 CHAR S(F),35,13,"S"
2800 CHAR O(F),33,12,"O"
2810 CHAR E(F),37,12,"E"
2820 REM *****
2830 COLLISION 2,2970:GOTO 1920
2840 REM *****
2850 DRAW C,119+D,44T0119+D,14T0132
+D,13
2860 DRAW C,132+D,13T0132+D,51T0119
+D,46
2870 PAINT C,125+D,30
2880 BOX C1,119+D,17,121+D,45:RETUR
N
2890 REM *****
2900 DRAW C,29+D,51T029+D,13T042+D,
17
2910 DRAW C,42+D,17T042+D,45T029+D,
51
2920 PAINT C,35+D,30
2930 BOX C1,40+D,17,42+D,45:RETURN
2940 REM *****
2950 BOX C2,70+D,20,90+D,40,,1
2960 RETURN
2970 REM *****
****
2980 REM *****
****
2990 IF T=4 THEN 3200
3000 IF T=15 THEN 3340
3010 IF T=27 THEN 3280
3020 IF T=46 THEN 3360
3030 IF T=66 THEN 3220
3040 IF T=73 THEN 3300
3050 IF T=84 THEN 3260
3060 IF T=105 THEN 3420
3070 IF T=109 THEN 3380
3080 IF T=127 THEN 3240
3090 IF T=136 THEN 3180
3100 IF T=164 THEN 3320
3110 IF T=166 THEN 3160
3120 IF T=176 THEN 3400
3130 IF T=97 THEN 3440
3140 RETURN
3150 REM *****
3160 BOX 0,6,73,13,81,,1
3170 GOTO 3470
3180 BOX 0,6,93,13,101,,1
3190 GOTO 3470
3200 BOX 0,36,183,43,191,,1
3210 GOTO 3470
3220 BOX 0,56,143,63,151,,1
3230 GOTO 3470
3240 BOX 0,66,103,73,111,,1
3250 GOTO 3470
3260 BOX 0,86,133,93,141,,1
3270 GOTO 3470
3280 BOX 0,116,173,123,181,,1
3290 GOTO 3470
3300 BOX 0,126,143,133,151,,1
3310 GOTO 3470
3320 BOX 0,136,83,143,91,,1
3330 GOTO 3470
3340 BOX 0,146,183,153,191,,1
3350 GOTO 3470
3360 BOX 0,6,153,13,161,,1
3370 GOTO 3470
3380 BOX 0,36,113,43,121,,1
3390 GOTO 3470

```

```

3400 BOX 0,106,73,113,81,,1
3410 GOTO 3470
3420 BOX 0,146,123,153,131,,1
3430 GOTO 3470
3440 PD(169)=12:MOVSPR 3,500,220
3450 BOX 0,66,123,73,131,,1
3460 GOTO 3690
3470 REM *****
3480 OB=OB+1:T=0
3490 CHAR 1,27,18,STR$(OB)
3500 TE=VAL(MID$(TI$,3,2))
3510 IF TE=0 THEN TE=1
3520 SC=SC+INT(ABS(60/TE))
3530 CHAR 1,27,17,STR$(SC)
3540 IF OB=5 THEN 3680
3550 IF OB=10 THEN 3670
3560 IF OB=14 THEN 3660
3570 RETURN
3580 REM *****
3590 FOR I=1 TO 15
3600 BOX 3,66,123,73,131,,1
3610 BOX 0,66,123,73,131,,1
3620 NEXT:COLOR 3,1
3630 BOX 3,66,123,73,131,,1
3640 OB=0:RETURN
3650 REM *****
3660 MOVSPR 6,600,200
3670 MOVSPR 5,500,200
3680 MOVSPR 4,400,200
3690 SOUND 1,34567,18,0,4509,4000
3700 SOUND 2,20000,10,0,6000,100
3710 SOUND 1,6000,16,1,4,50,2
3720 SOUND1,65535,60,0,32768,3000,2
,2600
3730 SOUND 1,20000,25,0,15000,200,0
3740 SOUND2,30000,20,2,34567,25367,
2,300
3750 RETURN
3760 REM *****
3770 FOR I=1 TO 6
3780 MOVSPR I,0,0:NEXT
3790 TRAP 3890
3800 CHAR 1,21,20,"LA PORTE DU DONJ
ON"
3810 CHAR 1,21,21,"VOUS EST OUVERTE
"
3820 OPEN 2,8,2,"HISCORE,S,R"
3830 INPUT#2,HISC
3840 CLOSE 2
3850 IF SC>HISC THEN BEGIN:HISC=SC
3860 SCRATCH"HISCORE"
3870 OPEN 2,8,2,"HISCORE,S,W"
3880 PRINT#2,HISC:CLOSE 2
3890 CHAR 1,21,23,"HI SCORE:"
3900 CHAR 1,31,23,STR$(HISC)
3910 SLEEP 5
3920 CHAR 1,21,20,"[O] FIN DU JEU
"
3930 CHAR 1,21,21,"[I] POUR REJOUER
"
3940 GETKEY A$
3950 IF A$="O" THEN GRAPHICO,1:END
3960 IF A$="1" THEN RUN
3970 IF A$<>"O"OR A$<>"1" THEN 3940
3980 REM *****
****
3990 REM ***** INITIALISATION ***
****
4000 REM *****
****
4010 DIM PD(184):PD(184)=0
4020 DATA007,013,006,006,008,002,00
7
4030 DATA013,006,008,004,006,008,00
7,003
4040 DATA005,005,004,008,009,014,01
4
4050 DATA014,003,005,007,006,014,01
5,008
4060 DATA011,012,004,014,006,006,00
6
4070 DATA013,006,012,011,006,003,00
1,005
4080 DATA005,011,006,006,013,006,00

```

```

6
4090 DATA014,008,001,011,013,006,00
8,005
4100 DATA005,005,002,002,011,003,00
7
4110 DATA003,005,004,012,011,006,01
0,005
4120 DATA011,010,011,015,014,013,01
4
4130 DATA008,009,006,010,001,002,00
4,012
4140 DATA009,008,005,005,004,015,00
3
4150 DATA011,003,007,006,006,014,00
6,010
4160 DATA004,012,001,011,003,009,00
6
4170 DATA015,006,010,002,007,013,00
6,008
4180 DATA007,014,013,010,004,013,00
3
4190 DATA009,006,006,014,012,005,00
2,005
4200 DATA005,002,009,006,006,014,00
6
4210 DATA006,006,006,008,005,005,00
5,005
4220 DATA001,011,003,007,013,013,00
3
4230 DATA004,006,013,010,005,001,00
9,012
4240 DATA004,014,006,010,001,009,00
6
4250 DATA006,006,010,004,010,004,00
5,010
4260 TRAP 4290
4270 FOR I=1 TO 180
4280 READ PD(I):NEXT:TRAP:RETURN
4290 GRAPHICO,1
4300 PRINTAB(10)"ERREUR DATA [ESP
ACE]"
4310 GETKEY A$:LIST 3880-4250
4320 REM *****
****
4330 REM ***** FIN DU PROGRAMME **
****
4340 REM *****
****

```

3615 TILT MOT-CLE GOTO

****GOTO****
répond
à toutes
vos questions
concernant
la programmation
et la rubrique
Sésame

a les prix

UNITÉS CENTRALES

520 STF 512 Ko RAM + 1 lecteur 3 1/2 DFDD	3490 F
520 STFC 520 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425	5490 F
1040 STF 1024 Ko RAM + 1 lecteur 3 1/2 DFDD	4490 F
1040 STFM 1040 STF + moniteur haute résolution mono. SM 124	5990 F
1040 STFC 1040 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425	7490 F
MEGA ST 2M 2 Mo RAM + 1 lecteur 3 1/2 DFDD + moniteur SM 124	11800 F
MEGA ST 4M 4 Mo RAM + 1 lecteur 3 1/2 DFDD + moniteur SM 124	15300 F

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS			
3 1/2 externe SF 314	1790 F	Caméra HV 720	3350 F
3 1/2 externe CUMANA	1490 F	Objectif SCHNEIDER	950 F
5 1/4 externe CUMANA	1990 F	Zoom COSMICAR	4450 F
		Statif ROHEN	1800 F
MONITEURS		Handy Scanner 2 gris	3990 F
Monochrome SM 124	1490 F	Handy Scanner 16 gris	NC
Couleur Sc 1425	2490 F		
Monochrome A3	NC	GRAPHIQUE	
Multisynchro basse et haute résolution	6990 F	Scanner CANON A4	11560 F
EXTENSIONS		Table graph. CRP A4	4490 F
512 Ko pour 520 STF	NC	Table graph. CRP A3	8490 F
2 Mo pour 1040 STF	3390 F	Table trac. ANGALIS A3	11990 F
DISQUES DURS		INTERFACES	
20 Mo externe SH 205	4490 F	16 sorties logiques	500 F
20 Mo interne SUPRA	NC	4 sorties analogiques	700 F
50 Mo externe LEADMAN	NC	8 entrées 8 sorties log.	550 F
		4 sorties relais	650 F
EMULATEURS		1 entrée 1 sortie analog.	550 F
PAC ALADIN	2490 F	Free boot	350 F
PC PCDITTO	790 F	Inverseur mono couleur	250 F
VIDEO		Interface 4 joueurs	79 F
Digitaliseur REALTISER	1790 F	SON	
Digitaliseur PRO 87	2870 F	ST Replay	690 F
Genlocker vidéo GST 30	3490 F	Pro sound designer	790 F
Genlocker PRO GST 1000	15200 F	TÉLÉMATIQUE	
Codeur PAL	2600 F	Modem	1990 F
Filtre électronique	NC	Emulcom	750 F

IMPRIMANTES

CITIZEN			
T20 D	1 850 F	LC 24 10	4 990 F
LSP 10	2 790 F	AMSTRAD	
MSP 15	4 590 F	DMP 3 160	2 290 F
		DMP 4 000	3 995 F
STAR		LQ 3 500	3 990 F
LC 10	2 490 F	EPSON	
LC 10 couleur	2 950 F	LX 800	2 690 F

a les promos

520 STF

+ moniteur couleur
Printel = **4990 F**

1040 STF

+ moniteur couleur
Printel = **6990 F**

AMIE LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10%
de produit en plus
sauf promos

EXCLUSIF :

LE DÉFI!

PROMO -50% SUR NOS IMPRIMANTES* POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**

*9 aiguilles** de plus de 5000 F.

a les services

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE : 43 57 96 89

- 2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre!
- un SAV compétent et intégré
- facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pruriel
- la reprise de votre vieil ordinateur à 50% de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale**
- le service spécial collectivité :

Allo Danièle (1) 43 57 48 20

*sous réserve d'acceptation du dossier** de plus de 4 000 F



3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

a le choix

ATARI ST

ACCESSOIRES

MANETTES		Moniteur	80 F
Quick shot 2	60 F	Imprimante	80 F
Quick shot turbo	135 F	RANGEMENT	
Speed king	110 F	10 disk 3" 1/2	35 F
Professional	155 F	10 disk 5" 1/4	45 F
WICO command	285 F	50 disk 3" 1/2	90 F
PROTECTION (housse		50 disk 5" 1/4	90 F
toile plastique)		100 disk 3" 1/2	125 F
Clavier	70 F	100 disk 5" 1/4	125 F

CONSOMMABLES

DISQUETTES		DISQUETTES	
3" 1/2 SFDD		3" 1/2 DFDD	
PAR 10 = 89 F		PAR 10 = 100 F	
PAR 100 = 850 F		PAR 100 = 900 F	
DISQUETTES		DISQUETTES	
3" DFDD		5" 1/4 DFDD	
PAR 10 = 190 F		PAR 10 = 40 F	
PAR 100 = 1800 F		PAR 100 = 350 F	

LES LOGICIELS

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

COMPTABILITÉ		ZZ Rough	490 F
Compta Jaguar	1950 F	ZZ Draft	780 F
Le comptable	485 F	Easy Draw 2	730 F
Compta MEMSOFT	1550 F	CAD 3D	380 F
GESTION DE FICHIERS		PAO	
Datamat	375 F	Fleet Street Editor	990 F
Superbase	950 F	Publishing Partner	1770 F
Superbase PRO	2450 F	Time Work	990 F
TABLEUR		ÉDUCATIFS	
K Spread	650 F	A la découverte de la vie	213 F
Calcomat 2	875 F	Bac Géo 1 ^{er} term.	226 F
VIP Professional	2050 F	Bac maths (B) 1 ^{er} term.	226 F
TRAITEMENT DE TEXTE		Bac maths (C, E) 1 ^{er} term.	226 F
BeckerText	725 F	Bac maths (D) 1 ^{er} term.	226 F
Sigmun II	1475 F	Ballade au pays de Big Ben	213 F
Rédacteur	480 F	Ballade outre Rhin	213 F
UTILITAIRES		Bosse des maths 5 ^e	221 F
PC Ditto	760 F	Enigme à Madrid	213 F
Twist	368 F	Enigme à Munich	213 F
K Switch 2	295 F	Fonctions et complexes	260 F
MUSIQUE		Géométrie	260 F
Creator	2475 F	Le traceur	260 F
EZ Track	640 F	Maths 2 à 6	260 F
Music Cons. set	249 F	Objectif Europe ou France	213 F
Music studio	315 F	Objectif monde 1 ou 2	213 F
LANGAGES		Rody Mastic	175 F
GFA Basic 3.0	725 F	JEUX	
Interpréteur C	325 F	Jeanne d'Arc	245 F
Lattice	990 F	Buggy boy	213 F
Profimat	485 F	Thundercats	220 F
GRAPHIQUE / VIDÉO		Jet	399 F
Film Director	590 F	Skull	245 F
Art Director	490 F	Overlander	220 F
Quantum Paint	275 F	Arkanoid II	195 F
Cyber Studio	850 F	Mickey Mouse	220 F
Aegis Animator	565 F	Lords of Conquest	250 F
Spectrum 512	650 F	Degast Elite	220 F
GFA Artist	495 F		

LES LIVRES

Bien débiter sur ST	129 F	Le livre de l'IA	179 F
Bien débiter SUPERBASE	149 F	Le livre de 1st Word +	299 F
C sur ATARI ST	165 F	Le livre du GEM	179 F
Développer en GFA	299 F	Le livre du GFA Basic	199 F
Du Basic au C	149 F	Disquette et disque dur	179 F
Graphismes en 3D	179 F	Musique et MIDI	149 F
Graphismes et sons	149 F	Peeks et pokes	129 F
La bible de l'ATARI	199 F	Trucs et astuces	149 F
Le langage machine	149 F	Trucs et astuces en GFA	269 F

SPACE NUCLEAR

**Vous devez à l'aide d'un
viseur analogique
détruire les vaisseaux qui
traînent dans les parages.**

**Pour C 128
AUTEUR BLACK SOFT**

**Vous devez sauvegarder le deuxième
listing de SPACE NUCLEAR sous
le nom "SPACE NUCLEAR"**

PREMIER LISTING

```

90 WINDOW 0,0,39,24,1
100 COLOR 0,12:COLOR 4,1
110 WINDOW 1,1,38,3
120 COLOR 5,1
130 PRINT"BLACKSOFT"
;
140 PRINT"BLACKSOFT"
150 PRINT"SPACE NUCLE
AR ";
160 PRINT"
"
170 COLOR 5,14
180 WINDOW 28,19,39,24,1
190 PRINT"APPUYEZ "
200 PRINT"SUR UNE DES"
210 PRINT"TOUCHES "
220 WINDOW 1,4,27,18
230 COLOR 5,4
240 PRINT"ALERTE ROUGE
"
250 PRINT"PRESENCES ENNEMIS DETECT
EES"
260 PRINT"
"
270 PRINT"CARACTERISTIQUES...:
"
280 PRINT"CENTRALES NUCLEAIR
ES "
290 PRINT"ORIGINE SOVIETIQUE
"
300 PRINT"OMBRE INDETERMINE
"
310 PRINT"
"
320 PRINT"OBJECTIF.....:
"
330 PRINT"RADIATION TOTALE D
E "
340 PRINT"L'ESPACE OCCIDENTA
L "
350 GETKEY A$
360 WINDOW 12,7,38,18,1
370 COLOR 5,14
380 PRINT"SYSTEME DE DEFENCE
"
390 PRINT"PROTOTYPE LASER ATOMIQU
E "
400 PRINT"
"
410 PRINT"METHODODE DE REFERAGE...:
"
420 PRINT"AMENER LE POINT LUMIN
EUX"
430 PRINT"AU CENTRE EXACT DU CA
RRE"
440 PRINT"
"
450 PRINT"METHODODE DE TIR.....:
"

```

```

460 PRINT"AMENER CIBLE AU CENTR
E "
470 PRINT"DU VISEUR ANALOGIQUE
ET "
480 PRINT"DECLANCHER LE LASER
"
490 GETKEY A$
500 WINDOW 1,10,27,24,1
510 COLOR 5,4
520 PRINT"CONTROLE DES CADRANS
"
530 PRINT"
"
540 PRINT"JAUGE GAUCHE.....:
"
550 PRINT"ECRAN DE PROTECTION
"
560 PRINT"JAUGE DROITE.....:
"
570 PRINT"TAUX DE RADIATION
"
580 PRINT"JAUGE CENTRALE DU BAS...:
"
590 PRINT"VISUALISATION DU NOMBR
E "
600 PRINT"DE CENTRALES ENNEMIES
"
610 PRINT"
"
620 PRINT"MISSION
"
630 PRINT"DETRUIRE LA TOTALITE DE
S "
640 PRINT"CENTRALES AVANT QUE LE TA
UX "
650 PRINT"DE RADIATION SOIT TROP F
ORT"
660 GETKEY A$
670 COLOR 5,1
680 WINDOW 28,19,39,24,1
690 PRINT"LECTURE "
700 PRINT"PROGRAMME "
710 PRINT"PRINCIPAL "
720 RUN "SPACE NUCLEAR"
730 REM *** SAUVEGARDEZ LE PROGRAMM
E ***
740 REM *** AVANT DE LE LANCER
***

```

DEUXIEME LISTING

```

70 VOL 2:JA=1:FAST
80 COLOR 0,1:COLOR 4,1
90 REM *****
100 REM ***** DESSINS SPRITES **
*****
110 REM *****
*****
120 GRAPHIC1,1:WIDTH 2
130 DRAW 1,95,90T090,95T090,105T095
,110
140 DRAW 1,101,97T0101,103
150 DRAW 1,107,90T0112,95T0112,105
160 DRAW 1,112,105T0107,110
170 DRAW 1,97,90,105,90,97,110,105,
110
180 DRAW 1,101,97T0101,103
190 DRAW 1,92,95T098,95,105,95T0111
,95
200 DRAW 1,92,100T0111,100
210 DRAW 1,92,105T098,105
220 DRAW 1,105,105T0111,105
230 SSHAPE A$,90,90,113,111
240 SPRSAV A$,1:SPRITE 1,1,2,0,0,0,
0
250 MOVSPR 1,172,120:SCNCLR 1:WIDTH
1
260 BOX 1,100,100,103,103
270 SSHAPE A$,90,90,113,111:SPRSAV
A$,2
280 SPRITE 2,1,2,0,0,0,0:MOVSPR2,17
2,195

```

```

290 REM *****
****
300 GRAPHIC3,1:SCALE 1,640,200
310 BOX 3,96,91,106,108,,1
320 DRAW 3,94,92,94,102,92,100,92,1
01
330 BOX 3,90,98,90,103
340 BOX 3,112,98,112,103
350 BOX 3,108,93,108,103
360 DRAW 3,110,95,110,96
370 DRAW 1,96,91,104,91
380 DRAW 1,98,92,100,92,106,92,108,
92
390 DRAW 1,94,93,102,93,106,93
400 DRAW 1,94,94,104,94,108,94,110,
94
410 DRAW 1,92,95,96,95,104,95,108,9
5
420 DRAW 1,90,96,98,96,102,96,108,9
6
430 DRAW 1,90,97,96,97,100,97,110,9
7
440 DRAW 1,92,98,96,98,100,98,110,9
8
450 DRAW 1,92,99,96,99,102,99,112,9
9
460 DRAW 1,94,100,112,100
470 BOX 1,102,100,106,100
480 DRAW 1,94,101,108,101,112,101
490 DRAW 1,92,102,110,102
500 DRAW 1,92,103,94,103,110,103
510 DRAW 1,90,104,94,104,108,104,11
2,104
520 DRAW 1,92,105,96,105,106,105
530 DRAW 1,94,106,106,106,110,106
540 DRAW 1,94,107:BOX 1,102,107,106
,107
550 DRAW1,96,108,100,108,102,108,10
8,108
560 DRAW 1,98,109,104,109,106,109
570 DRAW 2,92,94,92,104,92,106
580 BOX 2,92,96,92,97:BOX 2,94,95,9
4,99
590 DRAW 2,94,105,94,108,96,96,96,1
09
600 DRAW 2,100,109,102,109,102,97,1
02,98
610 BOX 2,104,97,108,99,,1
620 DRAW 2,104,96,104,108,106,108
630 BOX 2,106,94,106,96:DRAW 2,108,
100
640 BOX 2,110,99,110,101
650 BOX 2,110,104,110,105
660 BOX 2,108,105,108,107
670 SSHAPE A$,90,90,113,111
680 FOR I=3 TO 6
690 SPRSAV A$,I:SPRITE I,1,8,1,0,0,
1
700 NEXT:SCNCLR 3
710 MOVSPR 3,100,100:MOVSPR 4,500,2
00
720 MOVSPR 5,550,60:MOVSPR 6,200,17
0
730 BOX2,50,57,72,59,,1:BOX2,54,63,
68,64
740 BOX2,52,60,70,62,,1:BOX2,58,65,
64,65
750 BOX 2,60,50,60,56:BOX 2,70,53,7
0,54
760 DRAW 1,50,56,54,60,56,61,60,60
770 DRAW 1,60,64,64,61,66,64,68,61
780 BOX 1,52,52,52,56:BOX 1,60,54,6
2,55
790 DRAW 1,58,55,58,56,62,56
800 BOX 3,64,51,66,56:BOX 1,66,55,7
0,56
810 BOX 3,56,52,56,56:BOX 3,72,51,7
2,56
820 DRAW 3,58,62,62,61,62,63,64,64,
68,60.
830 SSHAPE A$,50,45,73,66:SPRSAV A$
,7
840 SPRITE 7,1,16,1,1,0,1
850 MOVSPR 7,320,90:SCNCLR 3

```

AMSTRAD

UNITÉS CENTRALES

CPC 464 lecteur K7 moniteur monochrome	1990 F
CPC 464 C lecteur K7 moniteur couleur	2990 F
CPC 6128 lecteur disk moniteur monochrome	2990 F
CPC 6128 C lecteur disk moniteur couleur	3990 F

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS		SYNTHÉSEUR MUSICAL	
Cassette	290 F	Synthéiseur musical	980 F
Disquette DD1	1990 F	Clavier musical	1350 F
Disquette FDI	~1590 F	Digital drum	370 F
EXTENSIONS		TÉLÉMATIQUE	
64 Ko RAM DK Tronics	490 F	Modem DTL 2000	1590 F
256 Ko RAM	990 F	Modem DTL 2000 +	1990 F
256 Ko Silicon disk	990 F	Émulateur minitel KENTEL	390 F
GRAPHIQUE		INTERFACES	
Tablette graphoscope II	990 F	RS 232	590 F
Crayon optique DART 464	350 F	Adaptateur MP1	590 F
Crayon optique DART 6128	690 F	Adaptateur MP2	490 F
Souris AMX	690 F	Multiface 2	570 F
VIDÉO		CÂBLES	
Digitaliseur VIDI	990 F	Péritel	150 F
Tuner télé	1390 F	Centronics	150 F
Tuner télé avec télécom	1690 F	Magnéto	70 F
Scanner DART	790 F	Doubleur joystick	100 F
AUDIO		Rallonge 464	130 F
Synthéiseur vocal	540 F	Rallonge 6128	160 F

IMPRIMANTES

DMP 2160	1690 F	CITIZEN 120 D	1850 F
----------	--------	---------------	--------

LOGICIELS

UTILITAIRES		MATHS CM	
Autoformation Assembleur	195/295 F	Maths CM	200/250 F
Calcomat	/390 F	Ortho CM	170/200 F
Dams	/395 F	Sciences naturelles	/199 F
Datamat	/390 F	JEUX	
La Solution	/790 F	Street Fighter	99/149 F
Superpoint	/250 F	Sky Hunter	95/155 F
Textomat	/390 F	Conspiration	109/169 F
ÉDUCATIFS		Karate Ace	105/155 F
Énigme à Madrid	/213 F	Arctifox	109/169 F
Énigme à Munich	/213 F	Bard's Tale	109/169 F
Équations	150/200 F	Ikari Warriors	95/155 F
Espace et solitude	170/200 F	Bad Cat	105/145 F
Exam	170/200 F	Mickey Mouse	95/155 F
Français CM	170/200 F	Skate Crazy	99/149 F
Français sons	170/200 F	Cobra	119/169 F
CP/CM	170/200 F	Match 3	119/169 F
Géométrie	170/200 F	Unitrox	96/149 F
Le monde	/197 F	Terramex	95/155 F
Maths 2 ^e cycle	200/250 F	Bedlom	96/149 F
Maths 2 ^e cycle II	170/200 F	Nebulus	92/139 F
Maths 3	170/200 F	Arcade Action	115/185 F
Maths 4	170/200 F	Arkanoid II	99/149 F
Maths 5	170/200 F	Gabrielle	/179 F
Maths 4/5	170/200 F	E.X.I.T.	/179 F
Maths 6	170/200 F	Novhateur	155/195 F
Maths CE	170/200 F	Mega Apocalypse	92/139 F
		Geé Bee Air Rally	109/159 F

LIVRES

Bible du graphisme	199 F	Libre du lecteur	
Bien débiter CPC 6128	99 F	de disquette	149 F
Grand livre du Basic	149 F	Programmes et applications	
Libre du CP/M Plus	149 F	éducatifs	179 F
Libre du langage machine	129 F	Trucs et astuces	149 F

AMIE LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9h à 19h

10%
de produit en plus
sauf promos

les prix  le choix

 les occasions

RÉVISÉES ET GARANTIES 1 AN.

Plus de 500 ordinateurs et périphériques
dans notre magasin spécial occasions :
2, rue Rampon 75011 PARIS.

(1) 43 57 82 05.

 les services

COMMANDEZ
PAR TELEPHONE :
43 57 96 89

- 2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !
- un SAV compétent et intégré
- facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel
- la reprise de votre vieil ordinateur à 50% de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale**
- le service spécial collectivité :

Allo Danièle (1) 43 57 48 20

* sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4000 F

3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

COMMODORE

UNITÉS CENTRALES

C 64 N nouveau modèle + Géos	1450 F
C 64 ancien modèle PROMO	800 F
C 128 D + Jane	3990 F

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS		SOURIS 128 1351	
Cassette 1530	250 F	Souris 128 1351	590 F
Disquette SF 1541	1650 F	Tablette graphoscope II	990 F
Disquette DE 1571	2490 F	Crayon optique	410 F
Disquette SF 1570	1200 F	AUDIO	
MONITEURS PROMO		Interface Midi	365 F
Monochrome vidéo + son	1000 F	Synthéiseur vocal	
Couleur 40 col. 1802	1790 F	TECHNI MUSIC	480 F
Couleur 80 col. 1084	2990 F	Sampler	850 F
EXTENSIONS		TÉLÉMATIQUE	
256 Ko pour C 64 1764	990 F	Modem DIGITELEC DTL	1590 F
256 Ko pour C 128 1700	490 F	Modem DIGITELEC DTL +	1990 F
512 Ko pour C 128 1750	1190 F	Émulateur minitel	390 F
VIDÉO		INTERFACES	
Digitaliseur print TECHNIC	1290 F	Centronics	890 F
Convertisseur PAL RVB	350 F	IEEE	1590 F
Tuner télé	1350 F	RS 232	650 F
Tuner télé avec télécom.	1690 F	Power Cartridge	450 F
GRAPHIQUE		Action replay IV	625 F
Souris 64 MAGIC MOUSE	320 F	Superpic	425 F

IMPRIMANTES **PROMO**

MPS 801 PROMO	600 F	MPS 1250	2090 F
----------------------	-------	----------	--------

LOGICIELS

UTILITAIRES		Textomat	
Basic 64	/350 F	Textomat	/350 F
Basic 128	/450 F	Tool	/350 F
Calc Result	/200 F	Virgule Sénior 64/128	/750 F
Datamat	/350 F	ÉDUCATIFS	
Easy Script	/100 F	Algèbre I à II	/190 F
Extra Tool	/200 F	Anglais I à IV	/190 F
Géocalc	/350 F	Grammaire I à VIII	/190 F
Géodex	/350 F	Maître mots	/190 F
Géofile	/350 F	Mimi la fourmi	/295 F
Géopublish	/495 F	Orthographe I à IV	/190 F
Géos	/420 F	JEUX	
Géos Fontpack 1	/250 F	American Civil War	/259 F
Géospell	/250 F	Karate Ace	105/155 F
Géoswrite Workshop	/350 F	Dark Castle	/195 F
Heartland	89/149 F	Bard's Tale III	/309 F
Oxford Pascal	150/250 F	Patron Vs Rommel	/259 F
Pascal 64	/350 F	6 Pale III	115/185 F
Profimat	/350 F	Shate Creasy	105/159 F
SuperPoint	/350 F	Dream Warrior	95/155 F
Superbase 64/128	/495 F	Ikari Warriors	95/155 F
Swift 128	/450 F	IO	93 F/145 F

LIVRES

Entretien et réparation 1541	149 F	Libre du CP/M C 128	149 F
Jeux d'aventures C 64	129 F	Libre du lecteur 1530	99 F
Langage machine tome 2	149 F	Libre du lecteur 1541	179 F
Libre du 1570/1571	179 F	Peeks et pokes C 128	129 F
Libre du Basic 7.0	149 F	Trucs et Astuces C 128	249 F

AMIE LE PRO.

 les promos



AMSTRAD
CPC 6128 COULEUR + TUNER TV ~~5380~~ F

4890 F

 les promos



COMMODORE
C 64 + LECTEUR 1570 ~~3360~~ F

2490 F

VOIR BON DE COMMANDE P. 161

SESAME

```

860 REM *****
****
870 REM ***** DESSIN DECOR ****
****
880 REM *****
****
890 COLOR 2,2:COLOR 3,12
900 FOR I=1 TO 200
910 RH=INT(RND(1)*319)
920 RT=INT(RND(1)*199)
930 DRAW 2,RH,RT:NEXT
940 BOX 3,0,171,319,199,,1
950 DRAW 3,105,115T0215,115T0235,14
0
960 DRAW 3,235,140T0215,182T0105,18
2
970 DRAW 3,105,182T085,140T0105,115
980 PAINT 3,120,120
990 DRAW 2,105,115T0215,115T0235,14
0
1000 DRAW 2,235,140T0215,182T0105,1
82
1010 DRAW 2,105,182T085,140T0105,11
5
1020 BOX 2,110,120,210,177
1030 DRAW 3,215,115T0240,135T0235,1
40
1040 DRAW 3,235,140T0215,115
1050 PAINT 3,230,130
1060 DRAW 2,215,115T0240,135T0235,1
40
1070 DRAW 2,235,140T0215,115
1080 DRAW 3,235,140T0240,135T0319,1
50
1090 DRAW 3,319,150T0319,170T0235,1
40
1100 PAINT 3,260,145
1110 DRAW 2,235,140T0240,135T0319,1
50
1120 DRAW 2,319,150T0319,170T0235,1
40
1130 DRAW 3,105,115T080,135T085,140
1140 DRAW 3,85,140T0105,115
1150 PAINT 3,90,130
1160 DRAW 2,105,115T080,135T085,140
1170 DRAW 2,85,140T0105,115
1180 DRAW 3,85,140T080,135T00,150
1190 DRAW 3,0,150T00,170T085,140
1200 PAINT 3,60,145
1210 DRAW 2,85,140T080,135T00,150
1220 DRAW 2,0,150T00,170T085,140
1230 DRAW 3,215,182T0240,199T0319,1
99
1240 DRAW 3,319,199T0319,170T0235,1
40
1250 DRAW 3,235,140T0215,182
1260 PAINT 3,260,155
1270 DRAW 2,215,182T0240,199T0319,1
99
1280 DRAW 2,319,199T0319,170T0235,1
40
1290 DRAW 2,235,140T0215,182
1300 DRAW 3,105,182T080,199T00,199
1310 DRAW 3,0,199T00,170T085,140
1320 DRAW 3,85,140T0105,182
1330 PAINT 3,60,155
1340 DRAW 2,105,182T080,199T00,199
1350 DRAW 2,0,199T00,170T085,140
1360 DRAW 2,85,140T0105,182
1370 DRAW 3,0,20T020,23T0101,50
1380 DRAW 3,101,50T0106,50T045,15
1390 DRAW 3,45,15T0280,15T0208,50
1400 DRAW 3,208,50T0214,50T0300,23
1410 DRAW 3,300,23T0319,20
1420 PAINT 3,160,10
1430 DRAW 2,0,20T020,23T0101,50
1440 DRAW 2,101,50T0106,50T045,15
1450 DRAW 2,45,15T0280,15T0208,50
1460 DRAW 2,208,50T0214,50T0300,23
1470 DRAW 2,300,23T0319,20
1480 BOX 2,252,182,300,192
1490 BOX 2,68,182,20,192
1500 BOX 2,24,184,64,190,,1
1510 CIRCLE 0,250,165,15,13

```

```

1520 PAINT 0,250,165
1530 CIRCLE 0,70,165,15,13
1540 PAINT 0,70,165
1550 CIRCLE 2,250,165,15,13
1560 CIRCLE 2,70,165,15,13
1570 BOX 0,112,121,209,139,,1
1580 DRAW 2,143,121T0143,139
1590 DRAW 2,176,121T0176,139
1600 DRAW 2,112,139T0209,139
1610 BOX 0,130,4,190,11,,1
1620 BOX 2,130,4,190,11:SLOW
1630 RNV=110:GOSUB 2240
1640 REM *****
****
1650 REM ***** GESTION *****
****
1660 REM *****
****
1670 JY=JOY(2):BF=BUMP(1)
1680 ES=ES-0.6:TX=TX+0.12
1690 IF BF=65 AND JOY(2)=>128THENBE
GIN:
1700 GOSUB 2020:BEND:ELSE A=0
1710 ZW=INT(RND(1)*360)
1720 IF JY=0 THEN BEGIN:A=1:X=320
1730 ZY=0:SF=9:BEND
1740 IF JY=>128 THEN BEGIN:
1750 COLOR0,2:SOUND 2,0,0
1760 SOUND 2,3000,10,1,400,500,3
1770 COLOR0,1:BEND
1780 IF JY=131 THEN JY=3
1790 IF JY=135 THEN JY=7
1800 IF JY=129 THEN JY=1
1810 IF JY=133 THEN JY=5
1820 BF=BUMP(1)
1830 IF BF=65 AND JOY(2)=>128THENBE
GIN:
1840 GOSUB 2020:BEND:ELSE A=0
1850 IF JY=3 THEN BEGIN:HX=HX-1
1860 ZW=270:ZX=270:ZY=4:SP=12:BEND
1870 IF JY=7 THEN BEGIN:HX=HX+1
1880 ZW=90:ZX=90:ZY=4:SF=12:BEND
1890 IF JY=5 THEN BEGIN:HY=HY+1
1900 ZW=225:ZX=180:ZY=4:X=320:BEND
1910 IF JY=1 THEN BEGIN:HY=HY-1
1920 ZW=315:ZX=360:ZY=4:X=320:BEND
1930 IF JA=1 THENGOSUB2220:ELSEGOSU
B2120
1940 MOVSPR 3,ZX#ZY:MOVSPR 4,ZX#ZY
1950 MOVSPR 5,ZX#ZY:MOVSPR 6,ZX#ZY
1960 IF NV=100 THEN GOSUB 2240
1970 IF ES<24 THEN ES=24:TX=TX+0.35
1980 IF TX>298 THEN 2360
1990 DRAW 3,ES,184T0ES,190
2000 DRAW 2,TX,184T0TX,190
2010 GOTO 1670
2020 REM *****
****
2030 MOVSPR 7,0#0:SPRITE 7,1,1
2040 HX=INT(RND(1)*91)+114
2050 HY=INT(RND(1)*33)+141
2060 SOUND 2,3000,52,1,400,50,3
2070 FOR I=1 TO 40:COLOR4,2
2080 COLOR 4,1:NEXT:ES=66:SC=SC+1
2090 BOX 2,24,184,64,190,,1
2100 NV=NV-10:BOX 3,NV,192,NV,197
2110 MOVSPR 7,0,0:JA=0:RETURN
2120 REM *****
****
2130 BOX 3,AX,AY,AX+1,AY+1
2140 IF HX<114 THEN HX=114
2150 IF HX>205 THEN HX=205
2160 IF HY>174 THEN HY=174
2170 IF HY<141 THEN HY=141
2180 BOX 2,HX,HY,HX+1,HY+1
2190 IF HX=159 AND HY=156 THEN BEGI
N:
2200 SPRITE 7,1,16,1,1,0,1:JA=1:BE
N
2210 AX=HX:AY=HY:RETURN
2220 REM *****
****
2230 MOVSPR 7,ZW#SP:RETURN
2240 REM *****
****
2250 RNV=RNV+10
2260 FOR I=100 TO RNV STEP 10
2270 SOUND 3,30000,2

```

```

2280 BOX 2,1,192,1,197
2290 FOR A=1 TO 50:NEXT A:NEXT I
2300 NV=RNV+10:TX=256:ES=66
2310 BOX 3,256,184,296,190,,1
2320 BOX 2,24,184,64,190,,1
2330 SOUND 1,0,0
2340 SOUND 1,2000,32767,0,0,0,3
2350 RETURN
2360 REM *****
****
2370 COLOR 1,2
2380 FOR I=3 TO 7:MOVSPR I,0#0:NEXT
2390 MOVSPR 7,0,0
2400 COLOR 4,3:SOUND 1,0,0
2410 FOR I=1 TO 10
2420 CHAR 1,13,24," GAME OVER "
2430 FOR A=1 TO 50:NEXT A
2440 CHAR 1,13,24," "
2450 FOR A=1 TO 50:NEXT A:NEXT I
2460 SC=SC*100
2470 CHAR 1,15,24,"SCORE:"+STR$(SC)
2480 IF JOY(2)=>128THEN2490:ELSE248
0
2490 CHAR 1,13,24,"CONTINUE (O/N)"
2500 GETKEY A$
2510 IF A$<>"O"ANDA$<>"N"THEN2500
2520 IF A$="O"THEN BEGIN:
2530 BOX 3,100,189,218,199,,1
2540 SC=0:COLOR 4,1:GOTO 1630:BEND
2550 FOR I=1 TO 7:MOVSPR I,0,0:NEXT
2560 GRAPHICO,1
2570 REM *****
****
2580 REM ***** FIN DU LISTING ***
****
2590 REM *****
****

```

META

Comment transformer,
métamorphoser et déformer
vos croquis à volonté.

Pour ATARI ST
Auteur : Stéphane Sémirat

DIM
x%(500),y%(500),a%(20,500),b%(20,50
0),im%(32255/4),r(2),t%(2),m%(20),m
es\$(4) ¶
fidec=1 ¶
fleta=1 ¶
vi=10 ¶
vivi=0.01 ¶
ni=3 ¶
DO ¶
CLS ¶
r%=1 ¶
p%=5 ¶
n%=-1 ¶
m%=-1 ¶
l%=-1 ¶
w%=0 ¶

v%=0 ¶
 e=2 ¶
 f=1 ¶
 vi=vivi*1000 ¶
 GRAPHMODE 1 ¶
 SETCOLOR 15,7,7,7 ¶
 SETCOLOR 0,0,0,0 ¶
 COLOR 15 ¶
 DEFTXT 1,16,1,13 ¶
 RESTORE ¶
 FOR i=1 TO 3 ¶
 READ mes\$(i) ¶
 TEXT 100,i*20+70,mes\$(i) ¶
 NEXT i ¶
 DATAETAPES,VITESSE,IMAGES ¶
 FOR i=1 TO 70 ¶
 GOSUB couleur ¶
 LINE 0,i,320,i ¶
 LINE 0,i+150,320,i+150 ¶
 NEXT i ¶
 GOSUB fleta ¶
 TEXT 200,110,STR\$(INT(vi))+ " ¶
 TEXT 200,130,STR\$(ni)+" " ¶
 PLOT 50,104 ¶
 DRAWTO 30,114 TO 50,124 TO
 30,114 TO 80,114 ¶
 PLOT 280,104 ¶
 DRAWTO 300,114 TO 280,124 TO
 300,114 TO 250,114 ¶
 REPEAT ¶
 MOUSE x,y,k ¶
 IF k=1 ¶
 IF y>70 AND y<90 ¶
 PAUSE 10 ¶
 GOSUB fleta ¶
 ENDIF ¶
 IF y>90 AND y<110 ¶
 IF x>160 AND vi<500 ¶
 INC vi ¶
 TEXT
 200,110,STR\$(INT(vi))+ " ¶
 PAUSE 3 ¶
 ELSE ¶
 IF x<160 AND vi>2 ¶
 DEC vi ¶
 TEXT
 200,110,STR\$(INT(vi))+ " ¶

OUVERT DU LUNDI AU



BOUTIQUE MICRO
 42, RUE LAMARTINE
 75009 PARIS
 ☎ :48.78.11.65
*L'Amiga, tout l'Amiga,
 rien que l'Amiga*

SAMEDI DE 9 H 30 A 19 H

PAR
M
I
N
I
T
E
L
4
5
0
7
8
5
0
3
-
K
H
E
O
P
S

MAD C'EST L'AMIGA

SYSTEMES

Métros: CADET
NOTRE DAME
DE LORETTE

A MIGA 500 4490F
A MIGA 2000 11590F

A500 + A1084 S(STEREO) 7290 FRANCS
 A2000 + A1084 S(STEREO) 14590 FRANCS

PROMOTION EDUCATION NATIONALE:
PACK EDUCAMIGA A2000 + A1084 + KIT PC XT
 12990 FRANCS

MAD C'EST ENCORE L'AMIGA

SAV SUR
PLACE 7 JOURS
MAXI

PERIPHERIQUES CONSTRUCTEURS

A1010 3"1/2 EXT	A2010 3"1/2 INTER.	A501 512K A500	A2058 2MEGS A2000	KIT PC CARTE + 5"1/4	A2090+ST506 CONTROL.. + 20MEGS	EXCLUSIF CARTE SCSI A2000	A2300 GENLOCK INTERNE
1390	1 640	1490	NC	5600	6150	2100	2190

PERIPHERIQUES CONNECTABLES OU COMPATIBLES

LECTEUR GOLEM 3"1/2 DF	LECTEUR GOLEM 5"1/4	FILTRE ELECTR DG88	CODEUR SATELLIT PAL	GENLOCK GST 30 SATELLIT	PERFECT SOUND DIGITAL
1650,00	2190,00	2420,00	2620,00	3490,00	799,00
MPS 1500 COULEUR AIGUILLE	PAINTJET H.P. JET ENCRE	NEC P2200 24 AIG.	MPS 1250 9 AIG. N/B	EMULAT. FLAM MITEL	EMULAT MINITEL ARCHOS
3390,00	15390,00	4490,00	2090,00	760,00	890,00

MAD C'EST TOUJOURS L'AMIGA

DISKETTES 3"1/2
KONICA MF 2 DD
120 FR\$ /10

SOFTS DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE

GRAPHICS/VIDEO	SON/MUSIQUE	DIVERTISSEMENT
DPAINT II 700	DELUXE MUSIC 700	BATTLE CHESS 280
DVIDEO 1.2 PAL 700	SONIX 690	CARRIER COMMAND 283
PHOTOLAB 630	Dr.T's (KCS) 1999	PLATOON 279
PHOTON PAINT 940	AUDIO MASTER NC	INTERCEPTOR 269
VIDEOSCAPE 1549	LANGAGES ET UTIL.	MENACE 240
MODELER 3D 850	LATTICE 4.0 1990	CHESSMASTER 2000 199
SCULPT 3D 899	KINDWORDS 950	FERRARI FORMULA 261
ANIMATE 3D 1450	MARAUDER II 379	POW 330
HUGEPRINT 450	BENCH MODULAI 1990	BARD'S TALE II* 370
DIGIVIEW 3.0 1995	DATAMAT 495	FLIGHT SIMULA. 399
FANTAVISION 509	SUPERBASE PRO 2490	ROCKET RANGER 294
TVTEXT 859	QUARTERBACK 550	SCENARY EUROPE 219
PROVIDEO 2500	PRO. PAGE 3690	ULTIMA IV 330
VIDEO TITLER 1000	TEXTCRAFT + 300	BOMB JACK 320
THE DIRECTOR 679	VIZAWRITE 1490	NIGEL MANSELL'S 280

MAD C'EST FOU !!!

JOYSTICK A
PARTIR DE 70 F

CHEQUE CADEAU*
10% VALABLE DU 01/12 10%
AU 31/12/88

*Pour tout achat d'Amiga 500 seul ou avec moniteur
 Chèque valeur 10% de l'achat, A valoir sur tout matériel en magasin

BON A RETOURNER A MAD :42, RUE LAMARTINE- 75009 PARIS
 NOM: PRENOM:
 ADRESSE:

Envoyez moi ma MAD'CARD; ci-joint une photo et 2 timbres à 2,20F.
 Envoyez moi par retour votre catalogue ainsi que votre tarif général.

TI-61

SESAME

```

    PAUSE 3 ¶
    ENDIF ¶
    ENDIF ¶
    ENDIF ¶
    IF y>110 AND y<130 ¶
    IF x>160 AND ni<20 ¶
    INC ni ¶
    TEXT 200,130,STR$(ni)+"
" ¶
    PAUSE 3 ¶
    ELSE ¶
    IF x<160 AND ni>2 ¶
    DEC ni ¶
    TEXT 200,130,STR$(ni)+"
" ¶
    PAUSE 3 ¶
    ENDIF ¶
    ENDIF ¶
    ENDIF ¶
    UNTIL MOUSEK=2 ¶
    PAUSE 10 ¶
    CLS ¶
    vi=vi/1000 ¶
    PAUSE 10 ¶
    vivi=vi ¶
    FOR i=0 TO 2 ¶
    r(i)=RND*3+5 ¶
    t%(i)=RND*5 ¶
    NEXT i ¶
    i=0 ¶
    REPEAT ¶
    INC i ¶
    SETCOLOR i,r(0),r(1),r(2) ¶
    FOR j=0 TO 2 ¶
    r(j)=r(j)+SGN(t%(j)-r(j))/3 ¶
    NEXT j ¶
    UNTIL i=14 ¶
    e=2 ¶
    f=1 ¶
    i=0 ¶
    ii=0 ¶
    w%=XBIOS(3) ¶
    v%=(VARPTR(im%(0))+25)AND
&HFFFF00 ¶
    SGET h$ ¶
    PAUSE p% ¶

```

```

REPEAT ¶
    MOUSE x,y,k ¶
    UNTIL k ¶
    PLOT x,y ¶
    n%=0 ¶
    x%(0)=x ¶
    y%(0)=y ¶
    REPEAT ¶
    MOUSE x%,y%,k% ¶
    IF k%=1 ¶
    INC n% ¶
    x%(n%)=x% ¶
    y%(n%)=y% ¶
    DRAWTO x%,y% ¶
    PAUSE p% ¶
    ENDIF ¶
    UNTIL(k%≠2ANDn%<>0)ORn%=998
¶
    PAUSE p% ¶
    SPUT h$ ¶
    REPEAT ¶
    REPEAT ¶
    MOUSE x%,y%,k% ¶
    UNTIL k% ¶
    PLOT x%,y% ¶
    INC r% ¶
    m%(r%)=0 ¶
    a%(r%,0)=x% ¶
    b%(r%,0)=y% ¶
    REPEAT ¶
    MOUSE x%,y%,k% ¶
    IF k%=1 ¶
    INC m%(r%) ¶
    a%(r%,m%(r%))=x% ¶
    b%(r%,m%(r%))=y% ¶
    DRAWTO x%,y% ¶
    PAUSE p% ¶
    ENDIF ¶
    UNTIL(k%≠2ANDm%(r%)<>0)OR
m%(r%)=998 ¶
    PAUSE 10 ¶
    SPUT h$ ¶
    UNTIL r%=ni ¶
    r%=1 ¶
    maxi=vivi^((0.02-vivi)*10) ¶
    REPEAT ¶
    vi=vivi ¶

```

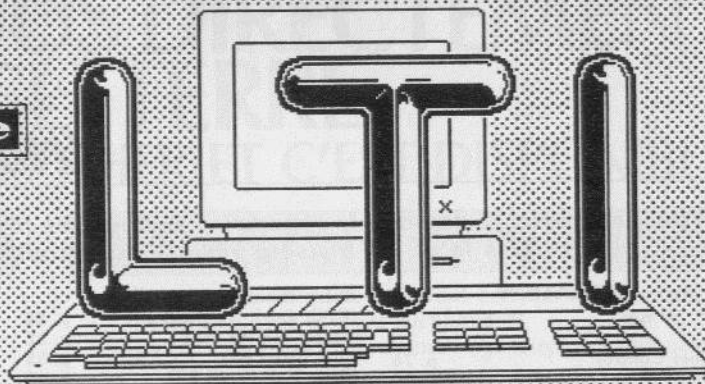
```

al=0 ¶
INC r% ¶
IF n%>m%(r%) ¶
fg=0 ¶
REPEAT ¶
INC fg ¶
INC fg ¶
FOFi%=m%(r%)+1TOfgSTEP
-1 ¶
a%(r%,i%)=a%(r%,i%-1)¶
b%(r%,i%)=b%(r%,i%-1)¶
NEXT i% ¶
IF fg>=m%(r%) ¶
fg=0 ¶
ENDIF ¶
INC m%(r%) ¶
UNTIL m%(r%)=n% ¶
ELSE ¶
IF m%(r%)<>n% ¶
fg=0 ¶
REPEAT ¶
INC fg ¶
INC fg ¶
FORi%=n%+1TOfgSTEP-1
¶
x%(i%)=x%(i%-1) ¶
y%(i%)=y%(i%-1) ¶
NEXT i% ¶
IF fg>=n% ¶
fg=0 ¶
ENDIF ¶
INC n% ¶
UNTIL n%=m%(r%) ¶
ENDIF ¶
ENDIF ¶
col=2 ¶
pcol=1 ¶
DO ¶
i%=-1 ¶
PLOT
a%(r%,0)+(x%(0)-a%(r%,0))/(al+1),b%
(r%,0)+(y%(0)-b%(r%,0))/(al+1) ¶
REPEAT ¶
INC i% ¶

```


TOUJOURS PLUS !

ouvert le dimanche



SERVICE LASER

SUR MEGA ST 4 ET SLM 804
Une Aide appréciable

Réalisez vos Textes, vos Menus, vos Cartes, personnalisés sur Imprimante Laser

la Carte de Membre CLUB LTI

ADHESION ANNUELLE 150 F

REMISE DE 10% SUR TOUS LES SOFTS

ATARI - AMSTRAD CPC
AMIGA - ORIC ATMOS
APPLE - MACINTOSH
THOMSON - SPECTRUM
PC ET COMPATIBLES
MSX - SEGA - NINTENDO

VOTRE PROGRAMME CHEZ VOUS SOUS 48 H

47 31 49 38
14, rue Cavé 92300 LEVALLOIS
Métro Pont de Levallois

La Micro au Nord de Paris dans le Calme de Levallois Ouvert Tous les Jours de 10 h à 19 h 30

ATARI

- 520 STF + Cable Péritel 3490
- 520 STF + SM124 Monochr. 4490
- 520 STF + SC1425 Couleur 5490
- 520 STF + CM8832 Couleur 6490
- 1040 STF + Cable Péritel 4490
- 1040 STF + SM124 Monochr. 5990
- 1040 STF + SC1425 Couleur 7490
- 1040 STF + Laser SLM 804 + Le Rédacteur + Formation 17790
- Moniteur Monochrome SM124 1490
- Moniteur Couleur SC1425 2590
- Lecteur CUMANA 3'5 1490
- Lecteur CUMANA 5'25 2090
- Lecteur interne DF, 1 Mega 1200
- Disque Dur 30 Mégas 4990
- Extension 512 Ko 1290
- Extension 2.5 Mégas NC
- Souris ST 350
- Cable Péritel 150

STAR

9 AIGUILLES 80 COLONNES

- LC 10, 120 cps, 2 rouleaux entrain. : traction et friction .. 2490
- Cassette Encreuse LC10 49
- LC 10 Couleur 120 cps 2950
- Cassette Encreuse Couleur 92
- Feuille-à-Feuille LC10 4930
- ND 10, 180 cps 5990
- NR 10, 240 cps 5990
- Cassette Encreuse ND/NR 85
- Feuille-à-Feuille ND/NR 1160

24 AIGUILLES 80 COLONNES

- LC 24-10, 142 cps 3970
- Cassette Encreuse LC 24-10 .. 70
- NB 24-10, 216 cps 6920
- NB 24-10, Version 360 7570
- Cassette Encreuse NB 100
- Feuille-à-Feuille NB 1160

PROMO

CONFIGURATION N° 1

520 ST^F
+ Cable TV
+ Souris
+ Drive Intégré
+ 4 Jeux d'Arcade
+ Joystick

3490 F TTC

PROMO

CONFIGURATION N° 2

AMIGA 500
+ Cable TV
+ Souris
+ Drive Intégré
+ Moniteur Couleur PHILIPS
+ Joystick

6450 F TTC

PROMO

CONFIGURATION N° 3

1040 ST^F
+ Cable TV
+ Souris
+ Drive Intégré
+ Moniteur Couleur PHILIPS
+ Joystick

6690 F TTC

AMIGA

- AMIGA 500 + Péritel 4490
- AMIGA 500 + Péritel + Moniteur PHILIPS Couleur CM8801 6490
- AMIGA 500 + Moniteur 1064S Couleur et Stéréo 7290
- AMIGA 2000 + Péritel 11490
- Moniteur 1064S Coul. Stéréo 2950
- Moniteur Haute Persistance 4490
- Lecteur CUMANA, 1 Mega 1490
- Extension A500, 512 Ko 1490
- Extension A2000, 2 Mégas 5490
- Imprimante MPS1500 Coul. 2890
- Ruban Encreur Couleur MPS 99
- Souris AMIGA ou PC 270
- Cable Péritel 195
- La Cassette VIDEO 100

COMMODORE PC

PC 512 Ko - Monit. Monochrome + Lecteur 360 Ko 3360
PC 512 Ko - Moniteur Couleur + Lecteur 360 Ko 4620

MAINTENANCE SUR SITE :

PC XT 640 Ko + Monochrome + 2 Lecteurs 360 Ko 7290
PC XT 640 Ko + Moniteur Couleur + 2 Lecteurs 360 Ko 8790

PC XT 640 Ko + Monochrome + Disque Dur + 1 Lecteur 10690
PC XT 640 Ko + Moniteur Couleur + Disque Dur + 1 Lecteur 12190

PC AT 1 ou 2.5 Mo + Disque Dur 20 ou 40 Mo + 1 Lecteur 1,2 Mo + Carte Graphique AGA ou ATI WUNDER EGA avec Modes MDA, HERCULES, CGA, EGA NC

ACCESSOIRES

MONITEURS COULEURS

- PHILIPS CM 8801 2290
- PHILIPS CM 8832 3490
- Tablette Graphique CRP 4490
- Boîtier POSSO 150d 3'5 135
- Boîtier POSSO 150d 5'25 158
- Sacoches 25 Disquettes 3'5 185
- 10 Disquettes 3'5 SKC 99
- 10 Disquettes 3'5 SONY 119
- Digitaleuse REALIZER 1790
- HANDY SCANNER 2 2990
- HANDY SCANNER 3 3490
- Housse ST ou AMIGA 75

JOYSTICKS

- 6 micro-switches tir turbo automatique
- QUICKSHOT Professional 165
- QUICKJOY3 Turbo 150
- QUICKSHOT 2 95
- Rallonge Joystick 69
- Tapis Mouse pour Souris 99
- Tapis Land Cover pour Souris 65
- Support Ecran 260
- Support Imprimante 329

PC & MEGAS

MAINTENANCE SUR SITE :

PRIX H.T.

- MEGA ST2 Monochrome 9950
- MEGA ST2 Couleur 1215
- MEGA ST2 Laser SLM804 19950
- MEGA ST4 Monochrome 12950
- MEGA ST4 Couleur 14215
- MEGA ST4 Laser + Disque Dur + Timeworks + Le Rédacteur 29900
- LASER SLM804 seule 11450
- ATARI PC + 2 Drives 5490
- ATARI PC + Disque Dur 6490

9 AIGUILLES 136 COLONNES

- NX 15, 120 cps 4950
- ND 15, 180 cps 6355
- NR 15, 240 cps 8570
- Cassette Encreuse ND/NR 140
- Feuille-à-Feuille ND/NR 2110

24 AIGUILLES 136 COLONNES

- NB 24-15, 216 cps 9550
- NB 24-15, Version 360 9900
- NB 15, 300 cps 10930
- Cassette Encreuse NB 140
- Feuille-à-Feuille NB 3530
- ALQ 300 i Couleur 10660
- Le Module d'écriture 890
- Feuille-à-Feuille ALQ 300 i 2790
- 10 Cassettes 7 Couleurs 2250

LASER PRINT 8 PRIX H.T. 24958

Cable Centronic fourni inclus dans les prix

FOURNITURES

- Interface Série RS232 C/20 mA 1390
- Cable pour IBM-PC 165
- Cable Parallèle 160
- Cable PA, Mémoire 16 Ko 1630
- Boîtier Série 1160

PROGRAMMES DU DOMAINE PUBLIC

La Disq. Double Face . 20 balles

PAR 100 LA SKC 3'5 AVEC ETIQUETTES

LE SERVICE

Les prix de la gamme MEGA ST comprennent une demi journée de formation et une année de maintenance sur site

MONTAGE technique des lecteurs Internessa et des ROMs assurés dans notre magasin

REPRISE de votre ordinateur pour achat d'un Méga ST.

DOCUMENTATION

sur demande : Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi

BON DE COMMANDE à retourner à LTI - 14, rue Cavé 92300 LEVALLOIS

PRODUITS	QTE	PRIX	MONTANT

PORT : DOM-TOM : 50 F FRANCE : 15 F

CONTRE-REMBOURSEMENT + 20 F par Produit

CHEQUE à l'ordre de LTI

CARTE AURORE CARTE BLEUE

DEMANDE DE CREDIT CETELEM

ESCOMPTE OU REMISE

TVA 18,60% sur PC, MEGA & LASER

FRAIS DE PORT & C.R.

TOTAL

NOM

PRENOM

ADRESSE

TELEPHONE

N° CB ou AURORE

DATE EXPIRE SIGNATURE :

PORT GRATUIT AU-DESSUS DE 1000 F

INDEX

Vous trouverez ci-dessous le répertoire de tous les logiciels testés dans le n° 59 bis, le n° 61 et à paraître dans le n° 61 bis (sous réserves de modifications), classés par ordre alphabétique.

CRÉATION

N° 59 bis

Cyber Control p. 76
Personal A4 Scanner p. 79
Timeworks Lite p. 78

N° 61, p. 126

Cyber Paint
GFA Raytrace

N° 61 bis

GFA Basic 3.0
STOS The Game Creator

DOSSIER

N° 59 bis

Les logiciels guerriers p. 66
Alien Syndrome (ST)
Army Moves (ST)
Beyond The Ice Palace (CPC)
Bionic Commandos (C 64)
Dream Warrior (CPC)
Gryzor (CPC)
Hawkeye (C 64)
Ikari Warriors (Amiga)
Leatherneck (Amiga)
North Star (CPC)
Obliterator (Amiga)
Platoon (C 64)
Pow (Amiga)
Predator (ST)
Rim Runner (C 64)
Rolling Thunder (ST)
Secret Command (Sega)
Shinobi (Sega)
Space Harrier (ST)
The Last Ninja (C 64)
Thexder (Amiga)
Thundercats (Amiga)
Trantor (C 64)
Veteran (ST)
Vindicator (C 64)

N° 61

Les softs 3D p. 116
Aegis Modeler 3D (Amiga)
CAD 3D (ST)
CAO (MO5)
CAO (CPC)
CAO 3D (Amiga)
Cyber Studio (ST)
Dessin 3D (CPC)
Euclid 3D (Archimedes)
Explorateur III (CPC 664)
Géométrie dans l'espace et solides (ST et PC)
GFA Raytrace (ST)
Sculpt 3D (Amiga 500)
Stad (ST)
3D Studio (CPC)
Turbo CAD 3D (PC)
Victoria 3D (PC et CPC)
Vu 3D (Spectrum)

N° 61 bis

Les jeux d'arcade

HITS

N° 59 bis

Action Service (ST) p. 36
Barbarian II (C 64) p. 30
Iron Lord (Atari ST) p. 28
Beyond The Dark Castle (Macintosh) p. 42

Daley Thompson Challenge (CPC, C 64, Spectrum) p. 34
Driller (Amiga, ST) p. 32
Elite (Atari ST) p. 35
Skate Ball (Atari ST) p. 40

N° 61, p. 60

Apache Strike (Macintosh)
Fusion (Amiga)
Galatic Conqueror (Amiga, ST)
Maxi Bourse (ST, TO8, CPC)
Porsche Turbo Cup (ST, Amiga)
R-Type (ST)
Sargon (ST)
Where Time Stood Still (ST)
Zynaps (ST, Amiga)

N° 61 bis

Daley Thompson's (Amiga)
Denaris (Amiga, C 64)
Fernandez must die (ST)
Fox Fights Back (C 64, Spectrum)
International Karaté + (Spectrum, C 64)
Pioneer Plague (Amiga)
Powerdrome (ST)
Purple Saturn Day (ST)
R-Type (ST, Sega)
Sargon III (Amiga)
Thunder Blade (ST, Sega)
Zany Golf (II GS)

KID'S SCHOOL

N° 61

Géo primaire (CPC)
Les Mille et un Voyages (Atari, CPC, PC, Thomson)
Les parents de mes enfants sont-ils les enfants de mes parents? (Thomson)
Monte-Cristo (ST)

ROLLING SOFTS

N° 59 bis

Action Force II (Spectrum) p. 44
Army Moves (Amiga) p. 45
Battlestation (C 64) p. 50
Bobo (CPC) p. 44
Computer Hits (Amiga) p. 53
Defender of the Crown (Macintosh) p. 50
Downhill Racer (Macintosh) p. 53
Dream Warrior (Spectrum) p. 48
Elf (Amiga, ST) p. 48
Empire (Amiga) p. 55
Empire contre-attaque (Amiga) p. 56
Exolon (Atari ST) p. 45
Gold, Silver, Bronze (Spectrum, CPC, C 64) p. 55
Hoppingmad (Spectrum) p. 52
Hot Shot (Atari ST) p. 44
Impossible mission 2 (Amiga) p. 51
Joe Blade II (CPC, Spectrum, C 64) p. 47
Leader Board Birdie (Atari ST, Amiga) p. 54
Mafdet (Atari ST) p. 49
Maniax (Amiga) p. 48
Mata Hari (CPC) p. 49
Nato Commander (Apple II) p. 52
Nebulus (Amiga) p. 50
PC Goldhits (PC) p. 54
Platoon (Amiga) p. 48
Robbeary (Amiga) p. 51
Scorpius (C 64) p. 51
Sons of Liberty (C 64) p. 52
Sports d'été (TO) p. 52
Star Ray (Atari ST) p. 56
Starglider II (Atari ST) p. 44

Stargoose (Amiga) p. 56
Strange New World (Amiga) p. 48
Street Gang (Atari ST) p. 46
Summer Olympiad (Amiga) p. 54
Tracers (Amiga) p. 46
Veteran (Atari ST) p. 50
Vindicator (Spectrum, C 64, CPC) p. 46
Virus (Amiga) p. 56
Winter Games (Macintosh) p. 53

N° 61, p. 80

Albedo (Amiga)
Album PC (PC)
Cheapskate (C64)
Cybernoid (C64)
Denizen (Spectrum)
European Super Soccer (Atari XL/XE)
Fighter Pilot (C64, CPC)
Fire and Forget (CPC)
Fokker Triplane (Macintosh)
Freddy Folies (Archimedes)
Future Tank (Amiga)
Game Over 2 (PC, CPC)
Games (CPC, Spectrum)
Garry Linekers (Spectrum)
High Epidemy (CPC)
Intensity (C64)
Leader Board par 3 (Spectrum)
Leader Board par 4 (C64)
Lode Runner (Macintosh)
Maniax (ST)
Mirax Force (XE/XL)
Netherworld (ST, Amiga)
Off Shore Warrior (CPC, Amiga)
Oops (C64)
Overlander (C64)
Peter Beardsley's (Spectrum)
Pinball Construction Set (Macintosh)
Powerplay (Amiga, ST)
Sai Combat (CPC)
Salamander (Spectrum)
Scorpion (C64)
Slayer (C64)
Sorcery + (ST)
Star Trooper (CPC)
Stellar Crusade (CPC)
Street Sports (Amiga)
Strip Poker 2+ (Spectrum)
Strip Poker Data (Amiga)
Virus (Spectrum)
Wizard's Lair (CPC)

N° 61 bis

1943 (ST, C 64)
Advanced Pinball (Spectrum, CPC)
Albedo (Amiga)
Alex Kidd the Lost (Sega)
Alternative World (CPC)
Artura (Spectrum, ST)
As du ciel (CPC)
Athletes II (Les) (TO8)
Battle Island (C 64)
Cybernoid (ST)
Empire contre-attaque (CPC)
Firepower (PC)
Fist + (C 64)
Fokker Triplane (Macintosh)
Freddy Folies (Archimedes)
Garfield (ST)
Hot Shot (Amiga)
Lode Runner (Macintosh)
Mickey Mouse (Spectrum)
Nineteen (Spectrum, C 64)
Off Shore Warrior (Amiga, CPC)
Psion Chess (Amiga)
Psychopigg UXB (C 64)
Realm at the Trolls (Amiga)
Shanghai (Sega)
Skate or Die (II GS)
Skyblaster (ST)
Skychase (ST)
Soldier of Fortune (C 64)

Superski (C 64)
Supersports (Spectrum/CPC)
Tetra Quest (Amiga/ST)
Tracker (Amiga)
Typhoon (Spectrum, C 64)
Wizard's Lair (CPC)

SOS AVENTURE

N° 59 bis

Fish (Atari ST) p. 84
Manhunter (PC) p. 82

N° 61, p. 132

Freedom (ST)
King Quest IV (PC)
Lancelot (ST)
Last Ninja (The) (GS)

N° 61 bis

Foft (ST)
Neuromancer (C 64)
Sentinel Worlds (PC)
Star Trap (ST)
Times of Lore (C 64)
Twilight Zone (PC)

SOS BREF

N° 59 bis, p. 86

Dan Silver (CPC)
Manoir du comte Frozarda (Atari ST)
Pyramid of Peril (Macintosh)
Space Quest II (Apple II GS)
Tanglewood (Amiga)

N° 61, p. 142

Corruption (C64)
Dossier Kha (PC)
Indian Mission (Amiga)
Ultima IV (Amiga)
Vertigo (ST)

N° 61 bis

Faery Tale (C 64)
Leisure Suit Larry (Macintosh)
Paladin (ST)
Questron (XE/XL)
Super Hero (Spectrum)

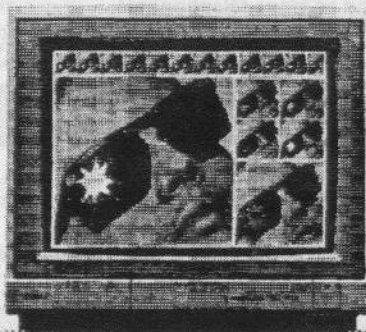
36-15 TILT
MOT-CLÉ GOTO
* * GOTO * *
répond
à toutes
vos questions
concernant
la programmation.

32 rue de
MAUBEUGE
75009 - PARIS
Metro : CADET

Espace Micro

TEL : 42852520
(4 lignes)

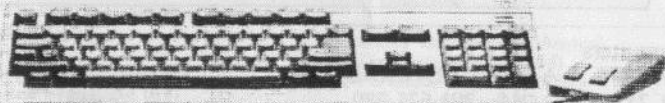
credit creg - c.bleue
carte pluriel diners



AMIGA500

4490 F

PROMO
500 peritel
5 jeux
joystick
4750 F



CONSOLES NITENDO : 990 F 2 manettes/1 jeu

MATERIEL
1046 STF : 5990 F - MEGAFILE 30 : 4990 F - STAR LC10 : 2690 F - LC10 Couleur : 2890 F -
MEGA 4 - MEGA 2 - LASER SLM 804 - Scanners : a partir de 2990 F - LECTEURS 3'5 & 5'5
AMIGA 2000 : 11800 F - 512 K : 1490 F - Lecteur : 1390 F - Genlock : 3350 F - Xerox 4020 : 16500 F -
Disques dur - Carte 2, 4 & 8 Mega - Logiciels Video - Infographiques ...

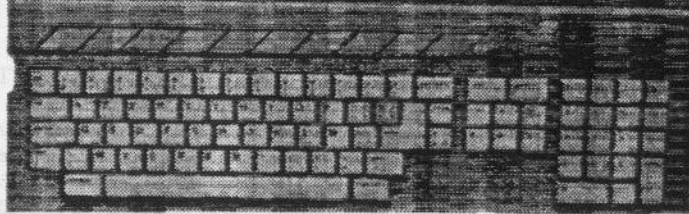
OPERATION COMMODORE EDUCAMIGA

AMIGA 2000 + CARTE XT + Moniteur Couleur 1084 : 12990 F
2000 + Carte XT + Moniteur Couleur + Pack Bureautique + Maintenance sur site : 13474 F

ATARI 520 : 3490 f

AVEC 5 JEUX et JOYSTICK

520 couleur + 5 jeux + joystick : 5490 F



LOGICIELS : Toutes les nouveautes US & GB pour ATARI & AMIGA , JEUX & Professionnels
EXPEDITION EXPRESS DANS TOUTE LA FRANCE - CONDITIONS SPECIALES COLLECTIVITES

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

ATARI

AMIGA

AMSTRAD

ARCHIMEDE

VICTOR

PROMOS*

1040 ST mono
Star LC-10
" Le Rédacteur "
1 boîte de disks 3"1/2
1 rame de listing

~~9545,00 frs~~
8490,00 frs

Amiga 500
écran couleur 1084
1 Joystick
3 boîtes 3"1/2
1 Jeu au choix
(valeur 250 frs)
Delux Paint II

~~8600,00 frs~~
7490,00 frs

ATARI

ATARI 520STF	3490,00 ttc
ATARI 520 STF couleur	5490,00 ttc
ATARI 1040 STF mono	5990,00 ttc
MEGA ST2 mono	9950 ht
MEGA ST4 mono	12950 ht
Imprimante Laser SLM804	11950 ht
Disque MEGAFILE 30 Mo	4208 ht
Scanners (300 & 200 dpi)	N.C.

EXCLUSIF
Lecteurs externes
(double face, Nec)
3"1/2 Atari & Amiga
1250,00 frs
5"1/4 Atari & Amiga
1550,00 frs

IMPRIMANTES

Star LC-10 (plus cordon)	2880,00 ttc
Star LC-10 couleur	3250,00 ttc
Citizen 120-D	1950,00 ttc
Epson LQ-500 (24 aiguilles)	3950,00 ttc
Nec P2200 (24 aiguilles)	4300,00 ttc

AMIGA

A500 UC 512k ram	NC
A500 + Moniteur couleur	NC
A2000 UC 1Mo ram	9990,00 ht
A2000 UC+monit.coul.	12900,00 ht
PROMO EDUC AMIGA	NC

CONSOLES DE JEU

CONSOLES SEGA & NINTENDO
Et toute la bibliothèque de jeux !!!

INTERESSANT

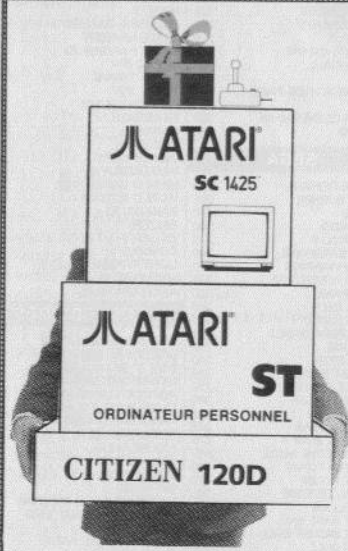
Moniteurs 3
résolutions pour ST
mono.....2650frs
couleur.....5990 frs
(pour la reprise de vos
moniteurs...nc)

OCCASIONS

1ère main des machines
révisées
garanties 6 mois
à des prix défiant toute
concurrence
appelez nous au
42.43.22.78.

DOMAINE PUBLIC ST & AMIGA

Arrivages d'éché des Etats-Unis & d'Angleterre
400 Diskettes-1000 titres - jeux-démos-
langages-utilitaires-images. Envoyez nous une
enveloppe timbrée (spécifiez la marque de l'ordinateur)
pour recevoir notre catalogue gratuit
30 frs la diskette, la 5ème gratuite !!!



* Dans les limites du stock disponible
Crédit CETELEM, Carte Aurore, Carte Bleue, facilités de paiement
Conditions spéciales pour les Collectivités, Comités d'entreprise....

S.C.A.P.
INFORMATIQUE

62 RUE GABRIEL PERI 93200 ST-DENIS

METRO SAINT-DENIS BASILIQUE
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9H A 12H30
DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H sans interruption

(1) 42-43-22-78

Grand parking
à proximité

PETITES ANNONCES

ECHANGES

PC 464 + DDI échange nbx. jeux et oti (Arkanoid 1 et Driller, etc.). Achète matériel info, toutes marques (neuf ou vieux). Ecrire à : **Franck DUCLOS, 32, avenue des ours, 32800 Eauze. Tél. : 62.09.82.47.**

40 ST. Achète news et recherche ou échange toutes versions du disk Voyageur et de son super journal « La Basile ». Réponse assurée. **Raymond GAYTE, 12, avenue Beauregard, 69150 Decines.**

top 1 Échange mega-news contre perfis : modem, tablette graphique, extension, moniteur couleur ou monochrome ou autre. (Faire offre). **Vincent BASSI, 12, rue des Roses, 7000 Metz. Tél. : 87.65.59.00 (téléphoner entre 16 h et 8 h le samedi et dimanche).**

Recherche contacts sérieux et durables pour échange de news sur Amiga. Envoyez vos listes, réponse assurée. **Nicolas MICHEL, 7, rue des Remparts, 67480 Fort-Louis. Tél. : 8.86.43.11.**

Recherche Bard's Tale, GIGN Jupiter Conspiracy, Overlander, The Train, V2, L'Empire Contre..., Emmanuelle, uperpoint pour Amstrad 6128 Disk. **Jérôme JUAN, 154, rue du Careil, 06500 Menton. Tél. : 93.57.11.12.**

64 : Échange jeux + utilitaires (disq.) envoyez liste (news ou autres). Contacts très sérieux et durables réponses assurées à 200 %. Merci. **Christophe OBIEGLY, chemin de Orne Aigu, 78660 Ablis. Tél. : 30.59.11.07.**

Échange jeux 6128 possède super news. Envoyez listes. Réponse assurée. **Emmanuelle Fournet-Fayard, 1, allée des Saules, 69290 Craponne.**

Amiga 500 cherche contacts sympas pour échange de nbx news. Débutants bienvenus ! Achète disq. 3,5 pouces pas cher (viernes !). **David VONG, 18, rue Mario-Capra, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.81.60.91.**

Échange softs sur ST/Amiga. Recherche new logiciels de Sierra (KG4-SQ 3). Réponse assurée même pour contact auvre. **Boris DEFOSSÉ, 91, avenue Schweitzer, 59810 Mesquin.**

avis à tous. Recherche correspondants (es) sérieux sur 520 AT pour échange de news et d'astuces. Banlieue et région parisienne. A bientôt. **Karine BRELLIT, 13, rue Rogar-Blangero, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : 48.65.15.66. (après 9 h).**

Amiga 500 échange super nouveautés. Débutants bienvenus. (contacts à l'étranger). **François MARÇON, bat Opale, appt. 62 Mouzimpé, 54270 Essey-les-Nancy. Tél. : 33.21.45.86.**

Recherche contact sérieux et durable sur C64. Je suis débutant mais je possède des news. Je recherche jeux de roulette ou autres. **Eddy VERNIER, 14, rue Georges-Clément, 06400 Cannes. Tél. : 93.68.49.06.**

Amiga cherche contacts dans le monde entier. Not looser please. Réponse assurée. **Denis CODREY, rue Haloimand 18, 1003 Lausanne (Suisse).**

C64 Échange news et autres avec correspondants sérieux. Réponse assurée. **Alain MASQUELIER, 9, rue Jacques-Duclos, 51000 Chalons-sur-Marne.**

Atari 800 XL. Échange jeu, possède nbx programmes et news (Basil, Mirax Force). **Christophe LION, Hameau du village St-Leonard, 76400 Fecamp. Tél. : 35.28.21.56 (après 19 h sauf mardi).**

Poltergeist recherche graphiste et musicien sur C64 pour créer Demos. **Xavier BELL, rue du Nord, St-Ferrel l'Aurore, 43330 Pont-Salomon. Tél. : 77.35.57.55.**

Vends programmes pour Atari ST (Lombard Rally, Truck, Action Service, Stargoose, etc.) ou échange contre nouveautés Amiga. **Laurent BOUMÉDANE, 9, avenue de La Redoute, 92600 Asnières.**

Recherche contacts sur Atari ST. Possède news région parisienne uniquement. **Eric FERRAZ, 22, résidence Beausoieil, 92210 St-Cloud. Tél. : 46.02.86.88.**

Échange logiciels sur Apple IIc/IIe. Envoyez liste. Possède news (Ultima V, California Games, Bard's Tale III). Réponse assurée. Possibilité d'achat. **Iwan STREICHENBERGER, 8, rue Villaret-de-Joyeuse, 75017 Paris.**

Recherche contacts sur Atari ST. Possède news (Carrier Commando, Out Run). Région parisienne uniquement. **Nicolas LAMBERTON, 11, rue René-Weill, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 47.71.71.95.**

Amiga 500 cherche correspondants (es) sérieux pour échange d'idées, trucs et astuces France et étranger. **Olivier BOULESTEIX, Contrans, 72, rue Caponière, 14037 Caen Cadex.**

Vends ou échange hot news sur C64. Possède : S. S. Soccer, 3 Stooges, Sinbad, Rimrunner, Dream Warrior, Déjà vu : Bionic Commando, etc. Disq. et K7. **Pascal Stein, 9, rue de Normandie, 57410 Ronrbach-les-Bitche. Tél. : 37.98.50.18.**

Échange jeux utilitaires éducatif pour CBR64. Possède nbx news. Réponse assurée. Cherche doc. d'Apollo 18. Envoyez vos listings. **Marie-Laure HELLRANN, 26, rue Pershing, 57100 Thionville. Tél. : 82.34.96.52.**

Échange ou achète plans divers pour Amiga surtout Digivision, Genlock, Modulateur. Échange utilitaires. **Stephan DECROQUY, 6, rue Luis-Pare, Auchy au bois, 62190 Lillers. Tél. : 21.56.55.04.**

Amiga 500 recherche toutes aides. Échange : news, originaux écrire à : **Frédéric CARRE, 60, rue Maurice-Garet, 80080 Amiens.**

Amiga : appel à toute la galaxie... Échange nombreuses news et autres. Réponse assurée !... **Frédéric BERTRAND, rue de Hennin 21, Bruxelles 1050, Belgique.**

Échange ou vend logiciels pour Amiga 500. Possède nombreux jeux et utilitaires dont des nouveautés. Réponse assurée. Envoyer liste. **Franck FAGIOLI, 1, route de Metz, Charly-Oradour, 57640 Vigy.**

Oric Atmos cherche contacts pour échange de logiciels et bidouilles, recherche notice de « The Hobbit » et original de MGX, envoyer vos listes. **Richard LESOUDR, Le-Deschamps, 39120 Chaussin. Tél. : 84.81.72.03.**

Échange ou vend jeux originaux avec imprimante CBM 40, disquettes et 35 K7 sur C 64 (Trantor, Rygar, Summer Games) + 2 disquettes plus 4. **Thierry BACHUR, 6, rue du Ruissin de la Bergère, 94120 Fontenay-sous-Bois.**

Vends pour Atari ST : Freeboot, notice. Le tout : 150 F ou échange contre interface pour jouer à 4 (Gauntlet 2). Le prix comprend le port d'envoi. **Laurent DUMONT, 344, résidence St-Anne, 73290 La Motte-Servolex (Savoie). Tél. : 79.25.93.69.**

Recherche programmes ludiques et professionnels sur Atari ST à éditer. Échange logiciels contre Hard (Moniteur, Imprimante, Rams, etc...). **Patrick GUERCHON, Foyer Thélais, Bât A, chambre, 107-301, avenue de Fontainebleau, 94320 Thiais.**

Atari 520 échange news, possède Air Arts, Starglider 2, Space, Harrier, GFA 3.01, tout ça sur SF. Possède aussi nombreuses Demos. **Nicolas WARION, 7, rue Descartes, 44000 Nantes. Tél. : 40.89.51.15.**

Échange hot news sur C 64 disq., possède : Hawkeye, Netherworld, Summer Olympiad, Bubble Ghost, Daley Thompson, Ninteen, the Vindicator et autres. **Jérémy TREU, 29, rue Pignon Vert, 02100 St-Quentin. Tél. : 23.65.09.05.**

MSX2/ Atari 520 STF cherche compact, échange nbx jeux et utilitaires, sur disq. 3,5 P. (S.V.P. 1 timbre), réponse assurée. Envoyer liste. **Siegfried MOUNSSENS, 28, chemin du Thil, 33850 Leognan-Loustallade.**

Échange news C 64 K7, possède : Pirate, Road Blaster, Predator, the Games, Hercules, Mickey Mouse, Power At Sea... Recherche contacts USA-RFA. **Stéphane LATELIER, 20, rue Henri-Faisans, 64000 Pau.**

Échange ou vend hot news sur Amiga 500, recherche contacts dans le monde entier (USA, Italie), vds console Atari 2600 : 300 F + matériel. **Raphaël TALLEU, 145, rue Jean-Rostand, 62400 Béthune. Tél. : 21.56.36.40.**

Atari 520 STF simple face cherche contacts pour éch., rech. utilit., news (Bob Morane, Ocean, Duel, 1943, ATF). Env. listes. **Lionel DUCROS, 72, rue St-Malo, 14400 Bayeux.**

Échange jeux sur Atari/Amiga, possède news, vends Apple IIe, I drive + écran N/B : 1500 F + Paddle. 1^{er} arrivé donne 1 unité centrale. **Jacques TOMBE, 17, rue de Cery, 75002 Paris. Tél. : 42.33.48.04.**

Vends/Échange sur C 64 (disq.) : 3 Stooges, Sinbad, Airb. Ranger, Pass, ou vends 1 train. lo. Envoyez liste rep. assurée. Recherche Rocket Ranger. **Sébastien CANTINI, Chemin Beaupaire, 91410 Dourdan. Tél. : 64.59.85.42.**

Apple IIe échange logiciels tous genres, principalement nouveautés. **Michaël GONZALVEZ, 136, rue Salvador-Allende (Appt 76103), 92000 Nanterre.**

Apple 2e/2c, échange et possède jeux. Rech. : Marble Madness, California Games, Gauntlet et les autres news. Joindre liste. **Olivier DUJOLS, L'Etraz, 38530 Chapareillan.**

C 64 échange prog., cherche docs : Adv. Music System. Bientôt Amiga 2000. Envoyez liste. Contact sérieux indispensable. **Pascal GIMENEZ, 44, av. de la Baylie, 79990 Elancourt. Tél. : 30.50.28.53.**

Recherche contacts sur 520 STF, si possible dans 91, 94, 75 et départements voisins. Cherche news en DF et nouvelles roms. Envoyer listes. **Christophe LESIAK, 5, Villa-Champagne, 91860 Epinay-sous-Sénart. Tél. : 60.48.25.11.**

May Day cherche tous simu. de vol sur C 64. Prêt à sacrifier nbx jeux : Test, Drive, Out Run, Airb. R, the Advanced occ. prog. + manuel (code). **Nicolas DESCHAMPS, Route d'Orbais, 51270 Mont-Mort-Lucy-le-Bazil. Tél. : 26.59.15.04.**

Recherche correspondant (s) Amiga pour contacts sérieux, durables et rapides. Possède news récentes et aimerait échanger. **Eric BOULIN, 5, rue des Wardins, 68170 Rixheim. Tél. : 89.54.25.25 (entre 18 h et 21 h).**

Amiga 500, achète jeux et utilitaires (+ docs si possible) à prix sympas, Envoyez listes et tarifs à : **Stéphane DEVORT, 9, clos Ronsard, 74000 Annecy-le-Vieux. Tél. : 50.66.01.70.**

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX



JEUX ELECTRONIQUES
JEUX TRADITIONNELS
JEUX POUR MICRO
JEUX DE ROLES
CONSOLES DE JEUX
SEGA / ATARI
NINTENDO
MINIBILLARDS

UN NOUVEAU
GAME'S Côte d'Azur
Le 15 Décembre 1988

67 Bd du Maréchal Juin
à Cagnes sur mer
Tél : 93 22 55 21

Centre Commercial
Saint Quentin Ville
Tél : 30 57 13 43

Centre Commercial
Vélizy 2
Tél : 34 65 18 81

AMSTRAD

1512 SD mono	4953
1512 SD couleur	6938
1512 DD mono	6607
1512 DD couleur	8593
1640 SD mono	6387
1640 SD couleur	9695
1640 DD mono	8041
1640 DD couleur	11350
1640 HD 20 mono	11020
1640 HD 20 couleur	14328

SUPER

1512 SD mono	9800
+ carte 20 Mo	
+ 3 logiciels pro.	
+ imprimante 80 col.	

IMPRIMANTES

Star LC 10	2600
Star LC 24-10	3900
Epson LX 800	2600
DMP 4000	3150

PHASE

93, Avenue du Gl Leclerc
75014 PARIS
45 45 73 00

M^e Alésia - 10H à 19H Lundi-Samedi

DISQUETTES

10 DF/DD	10 DF/DD
5" 1/4	3" 1/2
30 F	90 F

AMIGA

Amiga 500
Amiga 500 couleur
Amiga 2000
Amiga 2000 couleur
extension A 501
lecteur interne A 2010
lecteur externe A 1010
moniteur A 2080

Pour les prix nous consulter

SURPRISE

Amiga 2000 + carte XT
conditions spéciales
éducation nationale

REPRISE POSSIBLE DE VOTRE ANCIEN MICRO - CRÉDIT - DÉTAXE - VENTE PAR CORRESPONDANCE - PRIX T.T.C.

Cherche contacts sérieux sur C 64/128 pour échanges hot niouzes sur région Nantes (disq. only). Echange aussi docs en tout genre. Appelez-moi ! **Pieric MOREAU, 38, rue du Stade, 44220 Couëron. Tél. : 40.86.33.37.**

Echange C 64 (disq.). Possède : Ocean Ranger, Danger Freaks... Téléphoner : **Stéphane. Tél. : 89.44.57.49.**

Amiga cherche corresp. pour échanges divers. Poss. Hot news et util. Débutants acceptés. Cherche softs tournant sous MS-Dos. Merci. **Jean-Marc PEYNAUD, Villette, 17360 St-Aiguilin. Tél. : 46.04.14.72.**

Atari 520 ST cherche contact sérieux. Echange ou achète jeux utilitaires éducatifs. Réponse assurée sur envoi de liste.

Cherche docs. **Sébastien GIOVANI, 93, rue d'Allonville, 44000 Nantes. Tél. : 40.29.42.60.**

Echange jeux sur 520 STF. Envoyer liste. Recherche imprimante. **Christophe SILVERTI, 135, rue des Roses, 47520 Le Passage.**

C64 disq. cherche contacts sérieux pour échanges news et autres, ttas régions. Envoyer listes. Réponse assurée. **Juan SCHRANTZ, 13, rue Maréchal-Foch, 67120 Molsheim.**

Echange jeux sur C64 en disq., possède News (Daley Thompson Challenge, Bard's Tale 3...) Contacts sérieux. Demandez **Johann. 34.43.83.49.**

C64-128 cherche contacts sérieux pour échanges news disq. et K7. Possède au 1.10.88 (Hawkeye, Salamander, Sinbad, Summer Olympiad, Pandora...) **Christophe JOUIN, Place de l'Eglise, 44510 Le Pouliguen.**

Echange jeux Amstrad 464 et cherche les Ripoux sur Amstrad disquettes. Merci d'avance. **Sébastien DEWOLF, 31, rue Jussieu, 75005 Paris. Tél. : 46.33.03.03.**

Echange Logiciels, utilitaires, jeux sur compatible PC, pas sérieux s'abstenir. Réponses assurées. Vite envoyez moi vos listes, merci. **Linda BENMERGUI, 88, rue Joseph-de-Maistre, 75018 Paris. Tél. : 42.28.26.28.**

Comp. PC cherche contacts sérieux pour échange, possède

nbrx jeux et util. Recherche Defender of the Crown et Arche du Capitaine Blood. **Michaël ZAUN, 12, rue des Primevères, 67110 Reichshoffen. Tél. : 88.09.07.33.**

Echange ou vend (pour 6128) News (Blood, Platoon, Bob Morane, Nigel Mansell...) **Frédéric DEMOULIN, La Guyonnière, 72170 Asse-le-Riboul.**

Echange Logiciels Apple IIgs/IIc. Possède (Bubble Ghost, Police Quest, Test Drive...) + news. Achète lecteur 3,5 II GS, bon état, pas cher. **Gérard KARCENY, 146, rue Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : 42.00.75.03.**

TO9 didacticiels, utilitaires, jeux et échanges. **Janine Nobecourt, La Garenne, 02150 Sissonne.**

OUVERT DE 10H A 19H (SANS INTERRUPTION)

163, avenue du Maine
75014 Paris

metro: mouton-duvernet ou alesia



DU LUNDI AU SAMEDI

SPECIAL NOEL
OUVERT LES DIMANCHES
4, 11, 18 DECEMBRE
DE 10H A 18H.



ATARI

PROMOS

ATARI 520 STF
5 JEUX
D'ARCADE
1 JOYSTICK
3490 Frs

ATARI 520 STF
MONITEUR
COULEUR
640 X 200

5 JEUX
D'ARCADE
1 JOYSTICK
4990 Frs

POUR LES
FETES
REMISE 5%
SUR TOUT LE
MAGASIN
JUSQU'AU
24-12-88

MATERIEL

ATARI 1040STF (SEUL)	4490 F
DISQUE DUR SH205	4790 F
LECTEUR EXT. (DFDD)	1490 F
MONITEUR SM124	1390 F
MONITEUR SC1425	2490 F
IMP. STAR LC10	2690 F
IMP. STAR LC 10 COUL.	2990 F
IMP. STAR LC24-10	3990 F
LECTEUR D.F. INTERNE	1200 F
HANDY-SCANNER (16 T)	3490 F
SOURIS ST	390 F

10 DISQUETTES 3.5P DFDD : 95 F

TELEPHONE:
16.(1).45.41.41.63
45.41.44.54

LOGICIELS

Toutes les nouveautés
Importations U.S. et G.B.
sur ATARI ST et AMIGA
Loisirs et Professionnels
Téléphonez au :

45-41-44-54

Pour Disponibilité et Prix

CONDITIONS
SPECIALES POUR
COLLECTIVITES
ECOLLES

TEL:

45-41-26-04



AMIGA 500
4490 Frs

AMIGA 500
MONITEUR
1084 COUL.
7290 Frs

*** PROMO ***

AMIGA 500
MONITEUR COULEUR
STAR LC10 COULEUR
8990 Frs

NINTENDO

TOUTES LES CARTOUCHES
DISPONIBLES.
LA CONSOLE + 1 LOGICIEL : 990 Frs

COMMANDEZ PAR TELEPHONE OU MINTEL: 36-15 CODE:ACTO MOT-CLE:JBG
CARTE BLEUE . CREDIT CREG IMMEDIAT : PAYEZ EN 1989 .

LA MICRO A MONTPELLIER C'EST COCONUT INFORMATIQUE

CENTRE COMMERCIAL " LE TRIANGLE ", NIVEAU BAS 34000 MONTPELLIER TEL: 67 58 58 88

CONSOMMABLES	ATARI ST	AMIGA	IMPRIMANTES
DISQUETTES VIERGES :	520 STF..... 3490	AMIGA 500..... 4490	STAR LC10 COMPLETE..... 2590
3"5 SF/DD, LES 10..... 99	520 STF+MONITEUR MONO..... 4490	A.500+SUPERBASE+TEXCRAFT..... 4725	STAR LC10 7 COULEURS..... 2890
3"5 DF/DD, LES 10..... 120	520 STF+COULEUR SC1425..... 5490	A.500+MONITEUR 8801..... 6390	STAR LC 24/10..... 3990
BOITE RANGEMENT 40 DISQ.3"5..... 99	1040 STF..... 4790	A.500+MONITEUR 1084..... 7490	NEC P2200 24 AIGUILLES..... 4290
BOITE RANGEMENT 150 DISQ.3"5..... 150	1040 STF+MONITEUR MONO..... 5990	AMIGA 2000..... 11590	CABLE IMPRIMANTE..... 150
5"1/4 NEUTRES, LES 10..... 39	1040 STF+COULEUR SC1425..... 7490	A.2000+MONITEUR 1084..... 14790	RUBAN ENCREUR NL10..... 79
5"1/4 SF/DD, LES 10..... 69	LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :	MONITEUR COULEUR 1084..... 2990	RUBAN ENCREUR LC10..... 49
5"1/4 DF/DD, LES 10..... 99	SH205 DISQUE DUR 20 MEGA..... 4490	CABLE PERITEL..... 190	
BOITE RANGEMENT 50 DISQ.5"1/4..... 99	CA 720 3"5 DF..... 1490	LECTEUR 3"5 CA880..... 1590	
3" POUR AMSTRAD, LES 10..... 190	CUMANA 3"5 DF..... 1490		
JOYSTICKS :	CUMANA 5"1/4 1 MEGA..... 1990		
QUICKJOY 2..... 89	MONITEURS :		
QUICKJOY 3..... 129	MONOCHROME HR. SM124..... 1590		
SPEEDKING KONIX..... 105	COULEUR SC1425..... 2590		
PRO 5005..... 159	COULEUR PHILIPS 8801..... 2490		

GAGNEZ 500 F

SUR PRESENTATION DE CE BON .
500 F DE REDUCTION POUR TOUT
ACHAT D'UN MICRO ORDINATEUR
(hors promotion) .

Echange ou achete (petits prix) softs, traitements textes. Langage pour PS et PC compatibles (disq, 5P 1/4). Echange softs (Oldies, News) sur C64, disq, uniquement. Cherche power cartridge pour environ 150 F. Echange ou achete News, Oldies, utilitaires éducatifs pour C64 et cherche soft pour PS et PC (débutant...) + cherche C64 + 1541 + mon. coul. Prix : 2500 F. **Christophe REDERSDORFF, 4, rue du 8-mai 1945, 03400 Saint-Ennemond. Tél. : 70.42.12.21.**

Amiga 500 cherche correspondants sérieux pour échanger, acheter tous programmes. Envoyez listes et propositions à : **Roger MOFFA, 83, rue Jean-François-Navaz, 1210 Bruxelles (Belgique).**

ST cherche correspondants étrangers, tous pays. Réponse assurée. Pas sérieux s'abstenir... Liquide softs sur MSX, liste gratuite. **Stéphane LOQUET, 343, rue Robert-Shumann, 27130 Verneuil-sur-Avre.**

ST recherche contacts internationaux pour échange de news, débutants s'abstenir. Possède : Super Hang On, Truck, Eliminator, 944 Turbo Cup. **Guillaume SAUZOU, 194, chemin des Beringuery, 30100 Alès. Tél. : 66.30.09.71.** 64/128 achète ou échange sur disq. Possède nbx prgs, rech News, prix maxi : 10 F le prg. Envoyer vos listes sur disq, ou imprimante. Réponse assurée. **Christian DEMEYER, F1, rés : Concorde, rue de la Paix, 59720 Louvroil. Tél. : 27.65.06.73.**

Echange ou vendis jeux sur C64 (K7 et disq.). Possède Arkanoïd, Wonder Boy, etc. Envoyez liste. Réponse assurée. **Cong-Minh HA, 122, rue Bayle-Stendhal, 38340 Voreppe. Tél. : 76.50.06.63 (après 20 heures).**

Echange ou vend pour T0 8 disq. 3" 1/2, nombreux jeux : (Renegade, Wiz Ball, Mach 3, Space Racer, Bobo, Game Over, Avenger...) **Dominique DARDAILLON, 20, rue**

Alphonse-Mas-Verdier, 30000 Nîmes. Tél. : 66.29.52.08.

C64 échange News (Apollo 1, Platoon, the Pawn, Gunship, Traz, Western Games, Deflector, Test Drive...) Possibilité vente : 10 F. **Alain FRANCIOSA, 34, galerie des Trois-Quartiers, 38100 Grenoble. Tél. : 76.23.25.26. (après 17 h).**

Amiga, tous travaux de digit. : photos, images, musiques. Sortie possible sur imprimante couleur. Prix très compétitifs. Envois doc contr env. timbrée. **Jean-Louis GRANDSIRE, 21, avenue de Baixas, 66240 Saint-Estève.**

Cherche possesseurs de digitalisateur musical pour me faire des musiques (5 disq, de jeux pour 3 musiques). Cherche aussi power Cartridge. **Emmanuel VERGUET, Le Bourg, Ratte, 71500 Louhans. Tél. : 85.75.20.97.**

Cherche contacts sur 520 ST pour échanges de logiciels, de trucs et astuces. Ecrivez-moi (de préférence région de

la Rochelle ou nantaise). **Jacques CRESPE, 24, avenue du Commandant-Lysiack, 17690 Angoulins/Mer.**

Cherche contacts sérieux pour éch. de prog sur C64 (disq. only). Poss. nbx prog. + quelques news. Ech. de news ou de vieux prog. (deb. pro). **Frédéric ABRAHAM, « La Joilet », Saint-Jean-de-Thunac, 47270 Puymirol. Tél. : 53.87.30.06.**

PC 1512 (ou compat.) échange jeux (Winter Games, Test Drive...) Rech. Summer Games I et II ou Out Run. **Marc BERNARD, 117, chemin de la Combe, 73420 Voglans. Tél. : 79.54.42.58.**

Cherche contacts sur Apple II GS. Achète drive 3,5 pour GS : 1 000 F maxi et Atari 520 : 1 000 F maxi. Vends Apple IIa, 128 Ko, monit. vert 2 x drives joyst. **Christian LI, 62, rue des Meuniers, 75012 Paris. Tél. : 43.54.31.76.**

Echange Logiciels sur Apple 2e, 2e et 2 GS (Shangai, Bard, s Tale...) de tous genres. Je recherche Gauntlet et Wizardry. **Dominique ROLIN, 25, impasse de la Juine, 91000 Evry. Tél. : 60.77.37.23 (après 18 h).**

Echange ou vendis très nombreuses news sur Amiga et Atari ST. Réponse assurée. **Patrice RIVAL, 150, avenue Charles-de-Gaulle, 38140 Rives. Tél. : 76.91.01.43.**

Amigamaniaque échange, achète, vendis jeux. Possède Captain Blood, Alien Syndrome, Starglider 2, etc. (Joindre enveloppe timbrée pour réponse assurée). Rech. corr. à l'étranger. **Fabrice GIBELIN, les Coulettes, Camps-la-Source, 83170 Brignoles. Tél. : 94.80.90.64.**

ST cherche programmeur ou dessinateur pour création ou aide sérieuse uniquement. Cherche aussi : Logiciels en tout genre. Demandez Rémi. **Tél. : 82.33.16.74.**

Amiga 500 cherche contact pour échange. Possède nbx jeux. Envoyez vos listes, réponse assurée. Vds C64 + 1541 + 1530 + Freez Fram + 2 joysticks + nbx jeux sur disq, et K7 + bte rangement, tout en tbe. Le tout : 3500 F. Cherche échange sur Amiga. **Vincent MAULLION, 51, rue Pailard, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : 69.04.18.12.**

Tennis (disq, 3" 1/4, T08, T09, T09+) , Bactron (K7, T08, M06). Grand prix 500cc (K7, T08, M06). Ech. jeux Thomson : Football (K7 toute la gam. Paris 92 J.O. (K7 + toute la gam.), Vera Cruz (K7 toute la gam.), Carte de Ciel et Super. **Yann GAUTERON, Le Cret 165, 2126 Les Verrières (Suisse).**

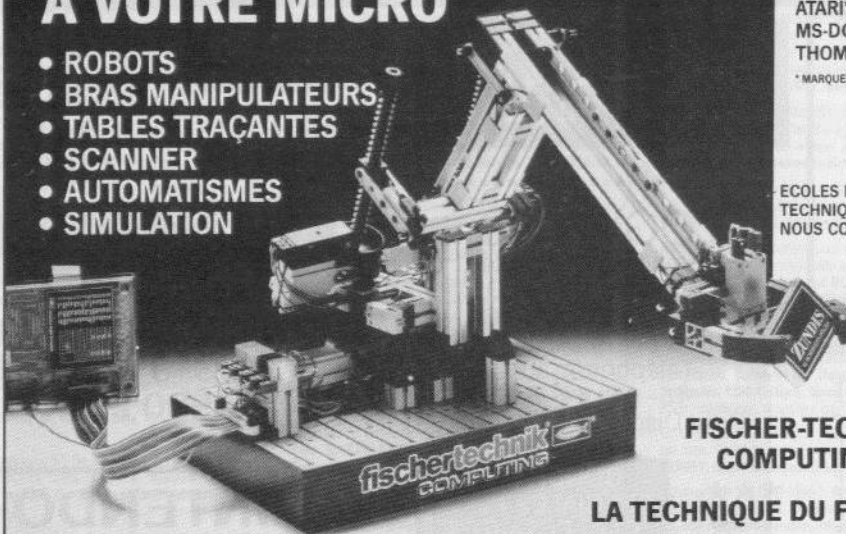
Cherche sur C64 prog pour imprimante Super Paint, Géopubfish, Géocalc, Easy Script, Textomat et utilitaires, disq. only. Prix raisonnables. **Patricia DOSSINGER, 45, rue de la Garenne, 67590 Schweighouse. Tél. : 88.72.60.98.**

Echange nbx jeux dont News (Menace, Katakis...) sur Amiga. Rech. contact rapide et sér. Env. vos listes, rép. assurées. **Pascal BOUTROUILLE, 342, rue des Chanoines, Haynecourt, 59265 Aubigny-au-Bac. Tél. : 27.81.51.48.**

NINTENDO recherche passionné console pour tests logiciels et service consommateurs. Emploi plein temps. Lieu Pontoise. Envoyer CV et lettre manuscrite à NINTENDO-BANDAÏ France, 3, rue de l'Industrie Z.I. Epluches, 95310 Saint-Ouen l'Aumône.

PASSIONNANT DONNEZ DU CORPS À VOS IDÉES ! OFFREZ UN ROBOT À VOTRE MICRO

- ROBOTS
- BRAS MANIPULATEURS
- TABLES TRAÇANTES
- SCANNER
- AUTOMATISMES
- SIMULATION



Interfaces
et disquettes
programme
pour :

- AMSTRAD*
- APPLE*
- ATARI*
- MS-DOS*
- THOMSON*

* MARQUES DÉPOSÉES

ÉCOLES ET LYCÉES
TECHNIQUES :
NOUS CONSULTER

**FISCHER-TECHNIK
COMPUTING®**

LA TECHNIQUE DU FUTUR

BON POUR UNE DOCUMENTATION COULEURS AVEC TARIF
A RETOURNER À : MICRO TONIC 19, RUE DE LISBONNE 75008 PARIS
NOM
ADRESSE
CODE POSTAL
JE POSSÈDE UN ORDINATEUR : MARQUE

DÉMONSTRATION ET VENTE :

MICRO TONIC

Angle des rues de Lisbonne et Corvetto
75008 PARIS
☎ : (1) 45.22.57.20
Lundi-Vendredi : 10 h 30 - 19 h

T1-61

ACHATS

Je cherche sur Amstrad CPC 464 K7 des jeux : Strip Poker II ; Bananas ; Turbo Cup ; 1943 ; Enduro ; Crazy Cars ; Exitbike ; Warrior ; BMX ; si possible EMTRE OET 150. **Sloane PRESIRO, 7, rue du docteur Schweitzer. Tél. : 60.20.57.43.**

PETITES ANNONCES

Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 65 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez

donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900 192.).

L'insertion d'une petite annonce est gratuite pour les abonnés, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnements à TILT. Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner accompagné de votre règlement précédant la parution à Tilt : 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

RUBRIQUE CHOISIE :

ACHATS

VENTES

ÉCHANGES

CLUBS

NOM : _____

PRÉNOM : _____

ADRESSE : _____

TÉL. : _____



36.15 CODE TILT JOUEZ ET GAGNEZ

Du 1^{er} au 14 décembre :
Faites tourner le jackpot et gagnez
une mini-télévision Mot Clé : JACK.
Pendant tout le mois de décembre,
gagnez un walkman par semaine
en jouant au RALLY. Mot Clé : RALLY

Vends Amstrad CPC couleur (1 an) + jeux + joy., 2970 F. **Michel ou Jean-Pierre GIBERT, 2, voie de Wissous, 91300 Massy. Tél. : 60.11.18.99 (après 18 h).**

Vends CPC 6128 mono + adaptateur couleur + 20 aines disq. + nombreux logiciels + joystick + doc : 2800 F. **Stéphane JOSSEAUME, 62, avenue des Pins, 50230 Agon-Coutainville. Tél. : 33.47.06.14.**

Vends Amstrad CPC 464 mono + jeu (Zengara) sous garantie t.b.é., 1500 F à débattre. **Pascal LAMARD, Chamelet, 69620 Le Bois d'Oing. Tél. : 74.71.36.05.**

Vends Amstrad CPC 464 coul. état neuf + manuel + K7 (Bubble Bobble, Dutrum, Bombjack, Commando, Air Wolf, etc.), valeur 4500 F, vendu 2000 F. **D. STRAZZULO, St-Ouen. Tél. : 40.10.98.69.**

Vends Amstrad CPC 464 coul. sous garant. état neuf + nbx log. orig. (jeux nouveautés, Loigraph, Gest Fam.) + crayon optique, le tout 2500 F. **A. TAVIANI, Paris. Tél. : 45.01.57.70.**

Vends CPC 464 couleur + K7 : 1800 F + drive + 3 disq. : 1400 F + housses écran + clavier + joystick : 100 F + 32 revues Amst. : 150 F, état exceptionnel ! **Thierry BAREYRE, 8, av. Henri Barbusse, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél. : 78.80.66.23.**

Vends pour CPC 6128 ou 664 : 17 disq., 3 puces Amsoft CF2 vierges avec boîtier plastique au prix de 190 F. **Thierry MOUREY, 34, rue des Champs Creux, 21800 Chevigny-St-Sauveur. Tél. : 80.46.40.41.**

Vends 13 logiciels originaux pour Amiga 500 dont F18 Interceptor : 190 F, Carrier Command : 190 F, Starglider : 180 F. **Thierry MOUREY, 34, rue des Champs Creux, 21800 Chevigny-St-Sauveur. Tél. : 80.46.40.41.**

Vends Amstrad CPC 464 + mon. monochrome + 40 jeux (K7) + 50 jeux à taper (livre), jeux : Elite, Sigma 7, Top Gun..., le tout 1700 F b.é. **Raphael PESSEY, le Farnidouly, 74220 La Clusaz. Tél. : 50.02.47.33.**

Vends 13 disq., 3" pour Amstrad CPC remplies de jeux : 23 F l'unité (p.c.), liste sur demande (joindre timbre pour réponse s.v.p.). **Gérald MOËNNER, 1, rue du Tinduff, 29200 Brest.**

Vends Amstrad CPC 6128 coul. + 25 disq. (70 jeux) + logo et CMP + manuel neuf + 5 revues, le tout très bon état, vendu 3000 F. **Ugo RASTELLO, 9 bis, Villa St Mandé, 75012 Paris. Tél. : 43.46.90.71 (après 17 h 30).**

Vends Amstrad pc 1512 SD mono + intégrale PC (traitement de texte + tableur + base de données) + jeux + livres, pris : 4300 F, à débattre. **Thierry POUPON, 53, rue de la Grange aux Belles, 75010 Paris. Tél. : 42.41.65.04.**

Vends Amstrad PC 1512 512 Ko + monit. coul. + souris + double drive + logiciel (Gem, etc.) + MS DOS 3.2, prix à débattre 6500 F. **Jean-Luc. Tél. : 48.95.83.43 (après 19 h).**

N'ATTENDEZ PAS LES FOULES !
LES RUPTURES DE STOCK DE FIN D'ANNÉE

Disquette
5 1/4 dfdd
3 1/2 dfdd

par 10
4,00 F
9,95 F
16,90 F

par 50
3,50 F
9,50 F
16,50 F

par 100
3,00 F
9,00 F
16,00 F

valermike

COMMANDEZ au
36-15 AC3 * VALER

206, rue Lafayette -75010 PARIS 16 (1) 48 03 33 11 +



Un professionnel au service du particulier ...

ATARI	Commodore	AMIGA	AMSTRAD
UNITÉS CENTRALES 520 STF 3490,00 F 520 STF - MONITEUR SM 1425 5490,00 F 1040 STF - MONITEUR SM 125 5990,00 F 1040 STF - MONITEUR SM 1425 7490,00 F	UNITÉS CENTRALES C64N - GEOS 1450,00 F C 128D + JANE 3990,00 F	UNITÉS CENTRALES AMIGA 500 4725,00 F AMIGA 500 + MONITEUR 1084 7490,00 F AMIGA 2000 9770,00 F AMIGA 2000 + MONITEUR C 14190,00 F	UNITÉS CENTRALES CPC 464 MONO LECT K7 1990,00 F CPC 464 COUL LECT K7 2990,00 F CPC 6128 MONO LECT DISC 2990,00 F CPC 6128 COUL LECT DISC 3990,00 F
MONITEURS MONOCHROME HR SM 124 1490,00 F MONITEUR COULEUR HR 2890,00 F	MONITEURS 1802 COUL AS (40 COL) 2090,00 F 1084 COUL HR 2950,00 F	MONITEURS 1802 COUL AS (40 CL) 2090,00 F 1084 COUL HR 2950,00 F	VOTRE COMMANDE SUR SIMPLE APPEL
LECTEURS LECTEUR EXTERNE CA 720 1650,00 F LECTEUR 3" 1/2 DF DD 1990,00 F	LECTEURS LECTEUR K7 1530 250,00 F LECTEUR DISQ 1541 650,00 F LECTEUR DISQ 1571 2500,80 F	LECTEURS LECTEUR A 7010 1890,00 F LECT. 3" 1/2 1 MB CUMANA 2190,00 F	LECTEURS DISQ DD1 1990,00 F TOUTE LA LIBRAIRIE AU 16 (1) 48.03.33.11
PÉRIPHÉRIQUES CITIZEN 120 D 1890,00 F STAR LC 10 MONO 2890,00 F STAR LC 10 COULEUR 3890,00 F	PÉRIPHÉRIQUES CITIZEN 120 D 1890,00 F STAR LC 10 MONO 2890,00 F MPS 1250 9 (80COL) 2090,00 F SOURIS pour C 64 et C 128 590,00 F	Flash NOËL LA CONSOLE SEGA + 2 CARTOUCHES 990 F	PÉRIPHÉRIQUES DMP 2160 1690,00 F DOUBLEUR DE JOYSTICK 100,00 F
CONSOMMABLES DISQUETTE 3" 1/2 Unité 9,95 F FREE BOOT 490,00 F DOUBLEUR DE JOYSTICK 100,00 F CABLE PERITEL 139,00 F CABLE MINITEL 149,00 F INVER. MONIT. MONO/COUL 250,00 F MANETTE DE JEU QS II 60,00 F HOUSSE MONITEUR 90,90 F QS TURBO 135,00 F	CONSOMMABLES DISQUETTE 5" 1/4 Unité 4,00 F MOUSSE LECT. DE DISQ 1541 70,00 F RUBAN MPS 1200 70,00 F RUBAN CITIZEN 120 D 100,00 F HOUSSE MONITEUR 90,00 F POWER CARTRIDGE 490,00 F	CONSOMMABLES CABLE PRISE PERITEL 159,00 F EXTENSION MEMOIRE A 250 629,00 F PHASER-GUN 539,00 F CABLE FLIGHT SIMULATOR 119,00 F SOURIS PC / AMIGA 270,00 F CABLE // STANDARD 450,00 F	CONSOMMABLES DISQUETTE 3" Unité 16,90 F CRAYON OPTIQUE 399,00 F RUBAN DMP 4.000" 103,00 F RUBAN DMP 2.000 66,00 F MANETTE DE JEU QS II 60,00 F MAN. CRISTAL POWER PLAY 193,00 F BOITE DE RGT 50 DISQ 3" 80,00 F BOITE DE RGT 100 DISQ 3" 120,00 F PAPIER LISTING 2000 FEUI 190,00 F SUPPORT IMPRIMANTE 229,00 F

FETONS ENSEMBLE NOTRE ARRIVEE SUR MINITEL !
TAPEZ 36-15 AC3 * VALER
ET GAGNEZ UN AMSTRAD CPC 6128

PROFITEZ DES SUPER-PROMOS POUR NOËL - 10% SUR TOUS LES JEUX, ACCESSOIRES ET IMPRIMANTES

LES PROMOS DU MOIS
LE PACK ATARI : UC 520 STF+ MONITEUR HR SM124 + 3 LOGICIELS -5700 F 4 990 F
LE PACK AMIGA : UC AMIGA 500 + MONITEUR 1802 COUL AS (40 CL) + IMP. CITIZEN 120D -8700 F 7 990 F

LOGICIELS	LOGICIELS	LOGICIELS	LOGICIELS
STARGLIDER II 285,00 F SORCERY + 229,00 F 5 STARS OCEAN 262,00 F TARRAY 232,00 F GUNSHIP 272,00 F DUNGEON MASTER 278,00 F SUPER HANG ON 220,00 F LOMBARD RALLY 298,00 F SKYCHASE 248,00 F ELITE 300,00 F INTERNATIONAL KARATE + PUFFY'S SAGA 252,00 F 264,00 F	ARMALYTE 183,00 F BARBARIAN II 120,00 F RAMBO III 163,00 F HISTORY IN THE MAKING 261,00 F GUNSHIP 150,00 F ROGER RABBIT -NC-	ROCKET RABBIT 310,00 F PACMANIA 253,00 F GALACTIC CONQUEROR 278,00 F INTERCEPTOR 259,00 F BATTLECHESS 300,00 F ROGER RABBIT -NC- INTERNATIONAL SOCCER 250,00 F FERRARY FORMULE I 280,00 F MANOIR DE MORTE VILLE 199,00 F DE LUXE PAINT 2 670,00 F SONIX 559,00 F PHOTON PAINT 890,00 F	FRANK BRUNO BIG BOX 220,00 F GAMES OVER II 220,00 F GUNSHIP 228,00 F VIVRE ET LAISSER MOURIR 180,00 F FISTN'THROTTLLES 220,00 F TITAN 205,00 F SAVAGE 192,00 F RASTAN (C) 99,00 F THE TRAIN 210,00 F COLLECTION KONAMI 200,00 F HISTORY IN THE MAKING 324,00 F DALEY THOMPSON 180,00 F

VALERMIKE C'EST TOUTE L'INFORMATIQUE AU 16 (1) 48.03.33.11

- MATÉRIEL NEUF GARANTI DEUX ANS
- PAIEMENT EN 4 MENSUALITÉS
- DOSSIER CRÉDIT CREG IMMÉDIAT
- TARIF COLLECTIVITÉS
- RÉDUCTIONS ÉTUDIANTS
- RÉVISION ET RÉPARATION DE TOUS TYPES DE MATÉRIEL

BON DE COMMANDE catalogue gratuit sur simple appel... **DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS**

à retourner à **VALERMIKE VPC - 206, Rue Lafayette 75010 PARIS**

Nom _____ Prénom _____ N° _____ Rue _____
Code Postal _____ Ville _____ Tél. _____

Précisez votre ordinateur : ATARI COMMODORE AMIGA AMSTRAD

ARTICLE Précisez : K7 <input type="checkbox"/> Disq <input type="checkbox"/>	QUANTITÉ	PRIX UNITAIRE	MONTANT TTC

LIVRAISON POSTE 35 F - TRANSPORTEUR 65 F
LIVRAISON sous 48 H (SUR STOCK) TRANSPORT TOTAL TTC

Ci-joint, règlement par : CHÈQUE CCP CONTRE REMBOURSEMENT

CB n° _____ Date de validité _____ Signature _____

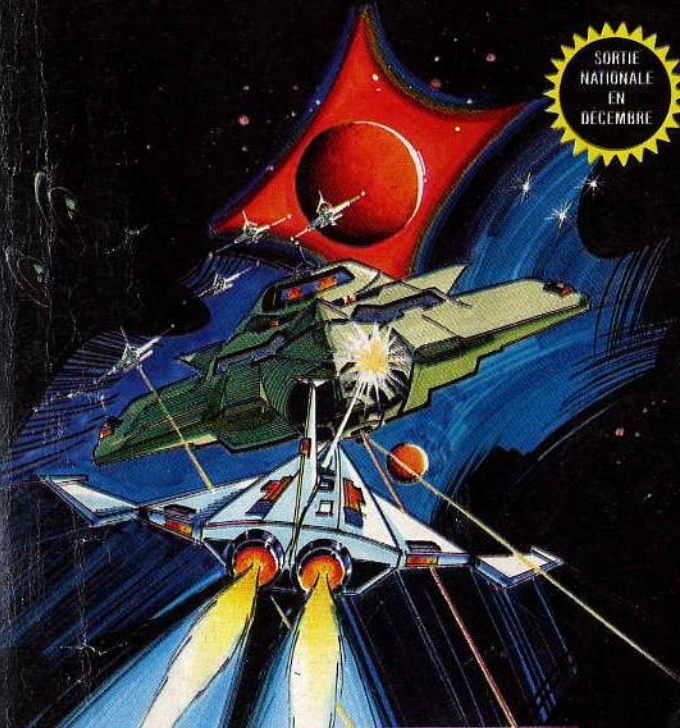
T1-61

Les Nouveaux Défis.

Nintendo®

*L'avenir de la galaxie
est entre vos mains.*

SORTIE
NATIONALE
EN
DECEMBRE



GRADIUS



SÉRIE
ACTION

La planète Gradius doit faire face à l'attaque des Bactériens Améboïde d'une lointaine galaxie. De votre vaisseau spatial, détruisez la super forteresse, Xaerous. Si vous capturez et détruisez des vaisseaux ennemis, vous gagnerez en puissance et pourrez même devenir invulnérable.

*Seul contre le gang
Fratelli!*

SORTIE
NATIONALE
EN
DECEMBRE



GOONIES II

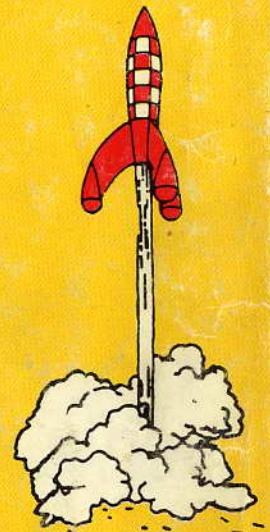
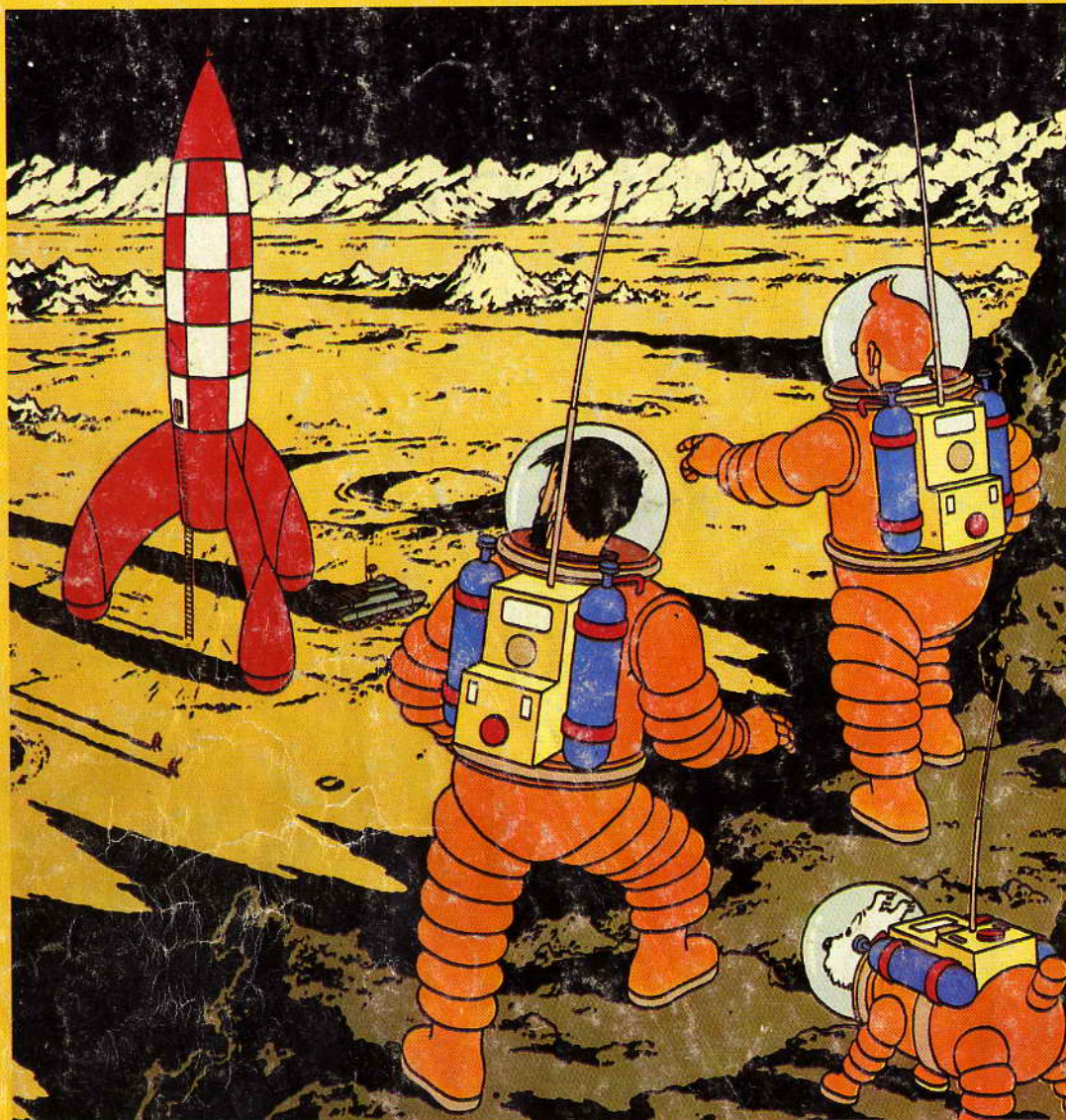


SÉRIE
AVENTURE

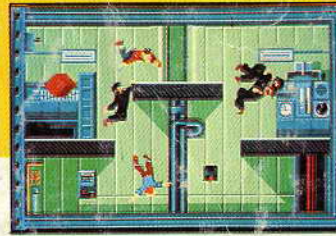
La famille Fratelli a kidnappé toute votre famille et Annie la sirène. Vous êtes le dernier Goonie à pouvoir leur éviter d'être transformés en pâte pour chien. Yoyo, cocktail molotov bombes... vous permettront de vous défendre si vous savez les utiliser avec toute votre habilité et votre intelligence.

Nintendo®

"Allo, allo... Ici la Terre... J'appelle fusée lunaire..." Pas de réponse...



TINTIN SUR LA LUNE



"Allo, station de contrôle ? Ici fusée lunaire, c'est Tintin qui vous parle. Je viens de reprendre connaissance. Tout semble normal, nous reprenons le contrôle de la fusée."

Aux commandes de la fusée, avec Tintin et ses compagnons, vous allez revivre "la plus étonnante aventure que le monde ait connue" jusqu'alors : le premier voyage sur la Lune. Réussirez-vous à piloter la fusée rouge et blanche dans l'espace et à guider son alunissage ? Arriverez-vous à capturer le Colonel Jorgen, le traître qui a décidé de saboter l'expédition ? Pourrez-vous trouver les commandes qui rétablissent la pesanteur normale, alors que vous flotez et rebondissez un peu partout dans la fusée ? Parviendrez-vous à désamorcer les bombes à retardement et à libérer vos compagnons pour enfin sortir de la fusée et faire le premier pas sur la Lune ? Tout cela, vous le saurez très bientôt en jouant avec Tintin sur la Lune, le premier jeu sur micro d'après les albums de Hergé... Avant Amstrong, il y a eu Tintin et peut-être que maintenant il y aura... vous !

Disponible sur : AMIGA, AMSTRAD, THOMSON, ATARI ST sur 2 disquettes.

Pour de plus amples renseignements, coupez et renvoyez ce bon dès aujourd'hui à l'adresse suivante :

INFOGRAMES
84, rue du 1^{er} Mars-1943
69628 VILLEURBANNE
CEDEX

Nom

Adresse

 | | | | | Ville

Machine :



TI-61

INFOGRAMES

